

Año II Número 13- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
¡Todo listo para el regreso de un mito!
SONIC 2
SEGA
NINTENDO
MEGADRIVE
GAME BOY
LYNX
GAME GEAR
TURBO GRAFX
SUPER NINTENDO
NEO GEO
¡A tope con todas las consolas!
SUPER GHOULS'N GHOSTS
U.N. SQUADRON
TERMINATOR 2
GREENDOG
ALIEN III
YOSHI
8 414090 100168 00013
Super Nintendo y Mega Drive unidos en la diversión
KRUSTY'S Super Fun House



RAYOS, TRUENOS Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano.
Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil.
La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno.
Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
GAME BOY
Nintendo
ROBOCOP 2
ORION
ocean
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
MARIO & YOSHI
GAME LINK
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS



The Addams Family
GAME BOY
ocean
KONAMI
TINY TOON Adventures
BABS' BIG BREAK
CAPCOM USA
MICKEY'S DANGEROUS CHASE
Dr. Franken
MEGA MAN II
... en Tu Bolsillo.
KIRBY'S DREAM LAND
11.300 + I.V.A.*
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
GAMEBOY
Nintendo
Eres un Fenómeno
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
* P.V.P. recomendado












Super

La Super 16 Bits de Nintendo supera todo lo visto y oído. Porque super son sus juegos. Lo más en tres dimensiones, gráficos, enemigos, pantallas secretas y acción a toda máquina.





Mira bien el super accesorio Nintendo Scope porque nunca has visto nada igual. Un bazooka inalámbrico por infrarrojos para jugar sobre la pantalla de tu televisión hasta 6 metros de distancia con un super cartucho de 6 juegos incluído.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

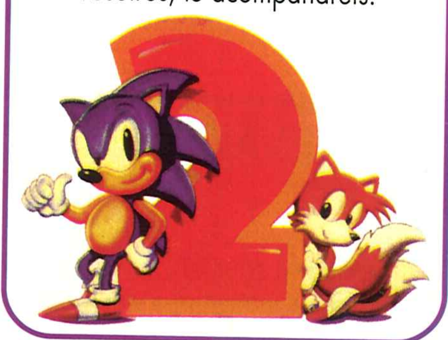
SUMARIO

Año II - Nº 13- Octubre 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.

SONIC 2

La estrella de Sega ha vuelto. Y con ella, la ilusión de una mascota a prueba de tiempos, esquemas y ganas de divertir. Pero Sonic no vuelve solo. Un zorro, y todos vosotros, le acompañaréis.



Lo creáis o no, aún no nos hemos respuesto del primer añito de vida que cumplimos el mes pasado. Hubo tanto jolgorio y algarabía que a poco no nos da tiempo a realizar este número. De todos modos, ya véis. No sólo lo hemos conseguido, sino que además no perdemos el tipo. Ni el nuestro, ni el de la revista. Todo lo contrario. Hacemos lo posible por superarnos y ofreceros siempre lo mejor. De ahí que tengáis a Sonic 2 en rigurosa exclusiva, y de ahí que recojamos todo lo que ha ocurrido en la feria otoñal de este año, en el ECTS. Dentro de un tiempo, cumpliremos otro añito y nos habremos superado aún más. Este número es la primera piedra.

HOBBY CONSOLAS



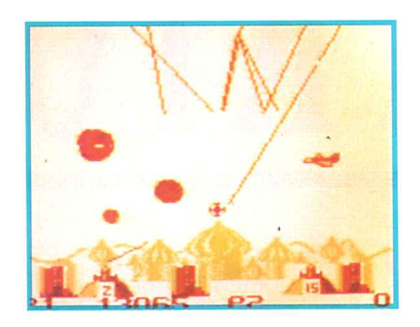
Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García Diaz **Redacción:** Marcos García, J. L. Sanz, S. Herranz, C. Alonso, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, Elena Jaramillo **Directora Comercial:** María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Laura González **Dibujos:** J.L Sanz **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J.R. Martín, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, B. Sol, A. Fernández, David García
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Línea directa...

U.S.A.

por Marshal Rosenthal



MISSILE COMMAND
Una nueva vieja gloria

¿Quién de vosotros no haría todo lo posible por defender su ciudad de un ataque de misiles? Esa es precisamente la tarea que tenéis que afrontar en este juego de Game Boy, Missile Command, nueva versión de un programa que apareció para Atari 2600 hace casi diez años y que ahora ha sido resucitado por Accolade.

Para conseguir vuestro objetivo tendréis que afinar vuestra puntería ydisparar a los proyectiles enemigos antes de que éstos alcancen los edificios de vuestra asediada ciudad. Según vayáis subiendo de nivel, el enemigo utilizará armamento más difícil de interceptar y con el que harán todo lo posible por complicaros la vida al máximo. Pero éso es algo a lo que ya estáis acostumbrados, ¿verdad?

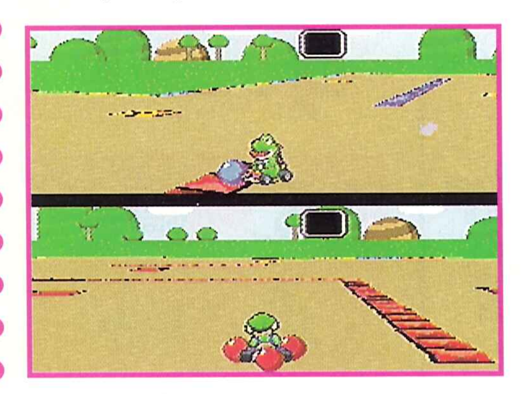


SUPERMARIO KART
Haciendo «Karting»con Mario

Este Mario no para de darnos sorpresas, y a cuál más agradable. Ahora resulta que se ha aficionado a las carreras de karts, -esos simpáticos cochecitos que hacen las delicias de niños y mayores-, y, por supuesto, su intención es que todos nos animemos a participar con él en esta nueva afición. Si lo hacemos, nos encontraremos también con Luigi, la Princesa, Koopa Troopa, Donkey Kong Jr., Toad, Yoshi y Bowser, cada uno de ellos haciendo gala de sus propias cualidades como conductor.

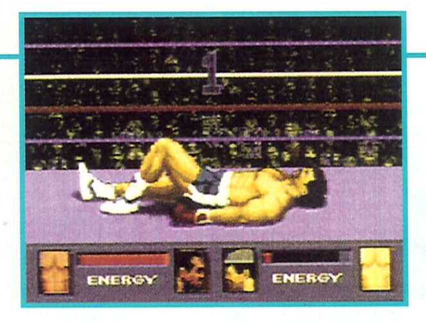
Tres trofeos están en liza: la Mushroom Cup, la Flower Cup y la Star Cup, con cinco circuitos para cada uno de ellos, si bien el trofeo estrella es el que lleva el nombre de G. P. Mariokart, el cual enfrenta a dos jugadores contra otros seis controlados por la máquina. Sin embargo las posibilidades parecen no acabarse, pues también podréis competir mano a mano contra otro jugador o acudir al Battle Mode, en el cual lucharéis contra otro consolero intentando reventar el globo que rodea su vehículo.

Diversión y emoción a tope muy pronto en tu Super Nintendo.









EVANDER HOLYFIELD 'REAL DEAL' BOXING
¡Tiembla el ring!

Si ya estábais hartos de machacar sin piedad a granujillas de poca monta, aprendices de luchadores y demás fantoches que acostumbran a asomarse por la Mega Drive, os ha llegado la oportunidad de poner a prueba vuestros puños en un auténtico campeonato de boxeo al máximo nivel en el que podréis desafiar al campeonísimo Holyfield.

Para afrontar este reto que os propone "Real Deal Boxing", dispondréis de diez boxeadores distintos, -cada uno de ellos con su propio estilo de pelea que podréis ensayar antes de entrar en competición-, y, aunque no os puedo adelantar los resultado de vuestros combates, os aseguro que los excelentes gráficos y la peculiar visión de los personajes de cintura para arriba, consiguen que las peleas tengan un realismo espectacular. ¡Ay!.



DEADLY MOVES
A golpes con la Mega Drive

Este nuevo juego reúne todos los elementos que estábais esperando ver en la Mega Drive, similares a los del conocido Streetfighter 2 de la Super Nintendo.

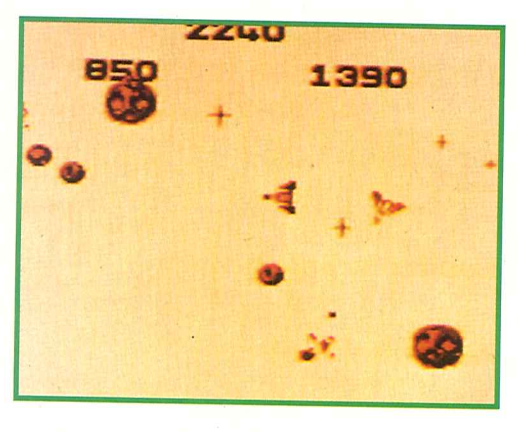
Ocho megas de potencia alimentan una competición internacional de boxeo que se desarrolla en los más diversos escenarios del mundo. Un total de diez combates contra los mejores maestros en artes marciales -cada uno con su propias armas y técnicas de ataque-, os llevarán a conseguir el título de Campeón del Mundo de la especialidad. El movimiento de los luchadores es ilimitado y no existe ningún tipo de obstáculo que les impida lanzar sus demoledores ataques al cuerpo del adversario, quien, al recibir el golpe definitivo, caerá a cámara lenta hasta besar el suelo.





Deadly Moves va dirigido especialmente a los aficionados al arcade en su estado puro y a los valientes que no se detienen ante nada ni ante nadie. ¿Eres tú uno de ellos?

ASTEROIDS
Tormento galáctico



Tormento y tormenta galácticos llegan unidos en este nuevo juego de la Game Boy que, al igual que el anteriormente comentado, es una moderna reconversión de un viejo programa para Atari 2600.

Asteroids requiere una perfecta sincronización y unos nervios de acero, puesto que vuestra nave se encuentra en medio de una lluvia de asteroides de todas las formas y tamaños posibles. Para conseguir destruirlos tendréis en primer lugar que desintegrar los grandes bloques para destruir a continuación los fragmentos más pequeños que van saliendo de éstos.

Seguro que los más carrocillas de vosotros habéis reconocido el juego del que estoy hablando, pues no en vano esta fue una de las máquinas que causó más furor en los salones recreativos hace ya, por lo menos, por lo menos, diez años.

Enhorabuena, usuarios de Game Boy, os ha llegado una joya.

A todo Marshal

Seguro que tenéis los dedos encallecidos de darle tanta caña al viejo pad de control, ¿verdad?. Pues no preocupéis, porque **Triax**, una compañía especializada en la producción de joysticks, os ofrece la solución definitiva.

Se trata del **Turbo Touch**, un nuevo súper mando dotado de una placa circular que sirve para controlar el movimiento y la dirección de los personajes en pantalla y, además, produce unos efectos más rápidos y espectaculares que los del viejo pad de control.

El Turbo Touch 360 se comercializará sólo para **Mega Drive** en las tiendas de Estados Unidos al precio de 35 dólares (unas 3.000 pesetas), con una producción inicial de unas 2.000 unidades.

Aunque el primer Turbo Touch sólo estará disponible para la citada consola, se prevee que en navidades salga también para la **Nintendo**.

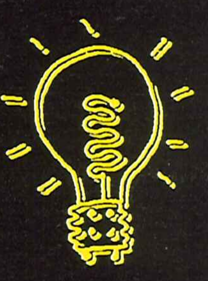
• Para aquellos que estén ansiosos de novedades en el campo de los periféricos para consolas, hemos de anunciar en exclusiva el lanzamiento de la «**Super Chair**», de Games 2000, una alucinante **silla de control** que en breve estará disponible para **todas las consolas «grandes»**, es decir las que se conecten a un monitor o televisor. La «Super Chair 2000» tiene dos mandos, cada una de los cuales lleva en su extremo un botón de fuego con movimiento de turbo, junto con los respectivos mandos de "start" y "select". Un detalle curioso es que se puede transformar en un maletín con un peso inferior a nueve kilos. Una silla para ponerse a temblar.

• ¿Quién ha dicho que las posibilidades de la **Game Boy** estaban agotadas?. Pues no, y para demostrar lo contrario ha salido al mercado la **Workboy** de Fabtek, un **teclado multifuncional** que se conecta a la consola y que va acompañado de un cartucho de **32 megas de memoria**. El nuevo artilugio está alimentado por pilas y reúne funciones como diccionario en cinco idiomas (español, inglés, francés, alemán e italiano), agenda de direcciones y teléfonos, calendario, libro de citas y base de datos. ¿Y qué decir de su reloj con hora, fecha e información de husos horarios, y de sus tablas de equivalencias métricas, monetarias y de temperatura de los sistemas más utilizadosl?



Desde luego, todo un invento que va a hacer que la pequeña de Nintendo sea la más grande.

TERMINATOR	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE	-
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE	-
CHUCK ROCK	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE	-



virgin games-
immaculate
concepts



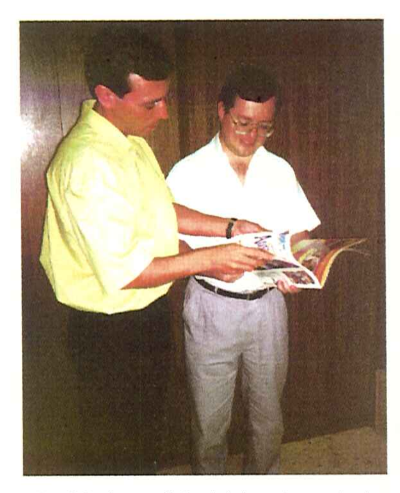
hyperReal 5
THE TERMINATOR
Virgin
GAMES
for your
SEGA™
The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.
© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.
© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. ℗ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.



Visita de Electronic Arts a España

Paul Jackson, jefe del departamento de videojuegos de Electronic Arts para Europa, estuvo de visita en nuestra redacción con objeto de acercarnos las últimas novedades en torno a su compañía. Invitado por Dro Software, -distribuidora en España de los programas de E.A. para ordenador y consola Game Boy-, Paul Jackson tuvo oportunidad de comunicarnos una grata noticia referida a su expansión en el mundo de las consolas: tras comenzar con grandes programas para Mega Drive y, últimamente, con versiones para Game Boy (como el Bird Vs Jordan), E.A. va a meterse de lleno en la Super Nintendo. De momento será sólo con versiones de hits para Sega, pero preveen que muy pronto serán títulos originales. Los dos primeros programas que aparecerán son PGA Tour Golf y Desert Strike.

Suerte para Electronic Arts en su nueva andadura. Esperamos poder ver pronto sus nuevos títulos en España.



Paul Jackson,-Jefe del departamento de videojuegos de Electronic Arts en Europa- (derecha) , junto al director de Hobby Consolas.

Se acerca el Mega CD

El CD Rom de Sega para la Mega Drive, está a punto de salir a la calle. Será para Diciembre, quizá antes, cuando este artilugio se pueda adquirir al precio de 50.000 pts.

El Mega CD es un reproductor de Compact Disc que, junto a su función inicial de perfeccionar y dar más calidad a los nuevos videojuegos, actúa como cualquier otro reproductor CD. El Mega CD va preparado para leer discos de formato CD+G, es decir, videoclips y distintos tipos de imágenes. Además puede ser utilizado como Karaoke -una actividad en alza- ya que incluye entrada de micrófono.

Respecto a los videojuegos, este nuevo aparato aporta posibilidades significativas a la Mega Drive. El sonido, por ejemplo, se convierte en una de las bazas más destacables, gracias al empleo de música digital. La animación también se mejora, ya que es capaz de reproducir imágenes reales durante más de una hora con excelente capacidad gráfica.



El Mega CD para Mega Drive, revolucionará el concepto actual de juegos para consolas.

FROM CONSOLANDIA

By Juan Carlos García

A Benito le llaman el breve, a mí, el sincero. Y no es porque todo lo que diga sea cierto, sino más bien porque no miento nunca. Pero como también quiero que me llamen el directo:

• Las cosas se están poniendo **al rojo vivo**. Como ya sabéis todos, Sega **ha bajado el precio de su Mega Drive** de una manera notable, ofreciendo al tiempo unos packs bastante interesantes. Pero las buenas noticias no acaban aquí, ya que **NEC** acaba de anunciarme en este preciso instante que bajan la **Turbo Grafx a 13.900 pesetas,** I.V.A. incluído. ¡Bien!, que se piquen las compañías y que las consolas y cartuchos empiecen a bajar, y a bajar, y a bajar...

• Por cierto, mi enhorabuena a **Sega**, que ha conseguido, -según he podido leer en una revista británica especializada-, que **las ventas de sus tres modelos** de consolas hayan superado con creces la previsión estimada por la multinacional para los siete primeros meses de 1992.

Al parecer las cosas en España también marchan muy, pero que muy bien.

• Y vuelvo al tema monetario. **Codemasters** ha desarrollado **una placa de chips** llamada **Aladdin** que parece va a permitirles **reducir sustancialmente el precio de sus cartuchos**. Esta compañía británica es muy conocida en toda Europa gracias a la línea de "budget" o software barato para ordenador que ha venido comercializando durante los últimos años, y, al parecer, tiene intención de hacer lo propio con los cartuchos para consolas. Veremos.

• Hablemos un poco de juegos. **Speedball y Xenon 2** serán reeditados para la **Master**. Dos nuevas versiones de estas joyas de Image Works saldrán a la calle en breve. Más música, más acción, nuevos movimientos y una **«encuadernación» de lujo** aguardan al coleccionista y gozoso de pro que se decida a "cultivarse" con los clásicos. ¿He oído algo de nuevos precios?.

• **Contra-ataque de Sega**. El Super Scope de Super Nintendo, -aquel del francotirador en casa-, ya tiene rival en la competencia. Se trata del **Menacer**, un mega bazooka de puro diseño y doble mirilla que Sega Consumer Products tiene previsto lanzar para Noviembre. Un buen pack de juegos y acción a tope le acompañarán en su lanzamiento.

• Para mitómanos: acaba de salir una **"hand held" de Sonic** para los que no puedan vivir sin él. Aunque en LCD, Sonic seguirá siendo Sonic.

• El **Game Genie**, que ya sabéis que va a ser distribuído por Famosa, está ya en la calle. Por si acaso no estáis completamente al loro de este tema, echad un ojo al Hobby Consolas nº11 y os enteraréis de cómo funciona este "genieal" aparato que permite, por ejemplo, conseguir vidas infinitas, inmunidad y otro tipo de **espectaculares ventajas** para tus juegos de Nintendo.

Las nuevas versiones de Game Genie, para **Game Boy y Mega Drive**, se prevee que estén disponibles entre Mayo y Junio de 1993. Esperaremos impacientemente...

No va más. Pero este mes voy a despedirme con una grata noticia (al menos para mí). Éste que suscribe acaba de ser nombrado Redactor Jefe de la revista de sus amores (y seguro que ha sido por escribir esta interesantísima columna). Como para dar botes de alegría, ¿no?

Claro, que también me han robado el coche a la semana de comprármelo... Pero éso, ya es otra historia.

UN CONCURSO PURA DINAMITA

PRIMER CARTUCHO.
El video que ya habrás visto ¿no?

SEGUNDO CARTUCHO.
Un super regalo atómico para el ganador del primer certamen de chistes, dibujos y comics sobre el tema de videojuegos. Manda tantos como quieras en el mismo sobre que las respuestas del concurso. ¡Que el ingenio te acompañe!

TERCER CARTUCHO.
El concurso ¡con 20 regalos bomba! 10 GAMEBOY con 10 fantásticos LIGHT BOY, y 10 SUPER NINTENDO con 10 alucinantes Nintendo Scope.
Apunta bien y dispara a todas las preguntas. ¡Tienes que acertarlas todas! Rellena todos tus datos y mándanoslos por correo al Apartado de correos 46339 28080 MADRID.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SUPER 16 BITS Nintendo

GAMEBOY™ Nintendo

Club Nintendo

APUNTEN...¡FUEGO!

- ¿Cuántos consolegas de GAMEBOY existen en el mundo? ______
- ¿Cuántas horas puedes jugar con GAMEBOY con sólo 4 pilas? ______
- ¿Cuántos vampiros hay al acecho del castillo de Super Ghouls and Ghosts? ______
- ¿Cuál es el teléfono de consultas generales del Club Nintendo? ______

Nombre ______ Apellidos ______
Edad ______ Domicilio ______ CP ______
Localidad ______ Tf ______
¿Qué consola tienes? ______
Sorteo ante notario día 16 Noviembre 1992.

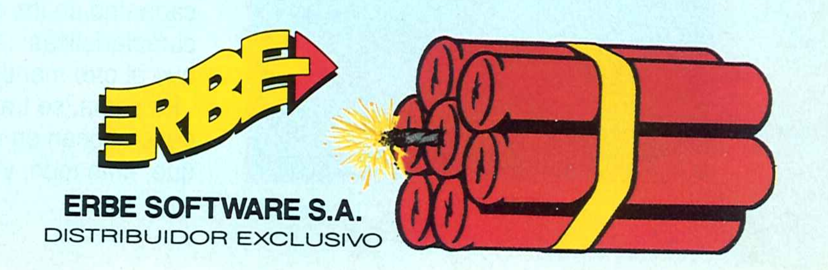
RELLENA LAS SEIS DIFERENCIAS

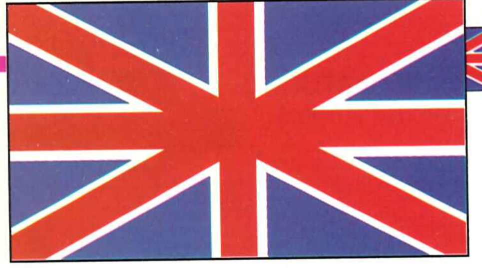
Los auténticos juegos y consolas distribuidos por ERBE...

- ...llevan la marca "ERBE".
- ...tienen instrucciones en español.
- ...tienen total garantía.
- ...al comprar las consolas encontrarás la tarjeta de suscripción al Club Nintendo.
- ...puedes preguntar trucos en el Club.
- ...los juegos no necesitan adaptador que estropea la máquina.

Las consolas de imitación y los juegos del extranjero...

...no llevan la marca "ERBE".
______
______
______
______
______
______





Línea directa...

Gran Bretaña

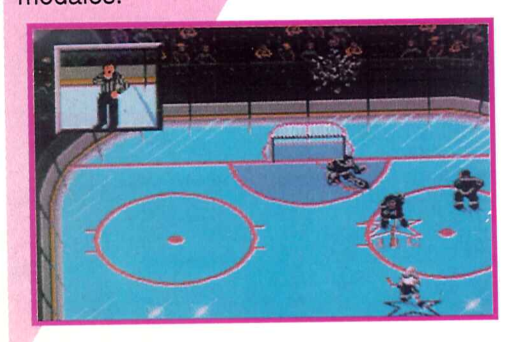
por Derek de la Fuente



HOCKEY E.A. 93
Todo vale para ganar

NHL PA Hockey EA 93 es una una nueva versión para Mega Drive del famoso E.A. Hockey, pero, curiosamente, va destinada no tanto a los adictos a este espectacular deporte como a los neófitos. Pese a ello, presenta algunas importantes mejoras con respecto a su antecesor, como, por ejemplo, la introducción de las estadísticas de 500 jugadores de la pasada temporada de la liga norteamericana de hockey sobre hielo.

Ahora también existe la posibilidad de crear tus propios equipos y controlar los movimientos del portero, que incluso puede salir de su área. Los demás jugadores intentarán imitar las acciones más características de las grandes figuras de este deporte, en el que, como sabéis, no siempre imperan los buenos modales.





GALAHAD
Leander en Mega Drive

Esta versión del conocido programa para ordenador Leander, que pronto llegará a tu Mega Drive, está ambientado en la época del legendario rey Arturo. Sus principales ingredientes son el arcade y la aventura, todo ello bien aderezado con unas sobresalientes características técnicas: 22 niveles, tres mundos diferentes, scroll suave,cientos de enemigos, infinidad de armas, pociones mágicas...

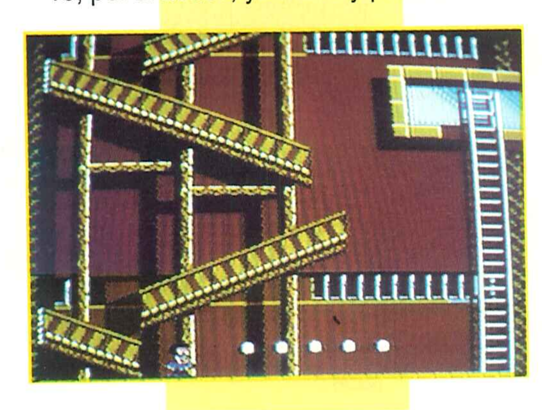
Galahad tiene como misión rescatar a su amada princesa y para ello tendrá que sortear innumerables peligros y, sobre todo, afrontar un juego absolutamente cargado de acción y diversión.

HUDSON HAWK
Las fuerzas del mal

Este Hawk no tiene remedio. Acaba de salir de la más sórdida cárcel de la Nintendo y la Game Boy y ya vuelve con nuevos problemas...

En fin, el caso es que aquí tenemos al Halcón en una apasionante aventura que se nos presenta en forma de dibujos animados y en la que se combinan estilos tan diferentes como las plataformas, el arcade y la resolución de problemas, todo ello con la única intención de conseguir subir al séptimo piso de un gigantesco edificio en el que nos aguardan infinidad de sorpresas y peligros de todo tipo.

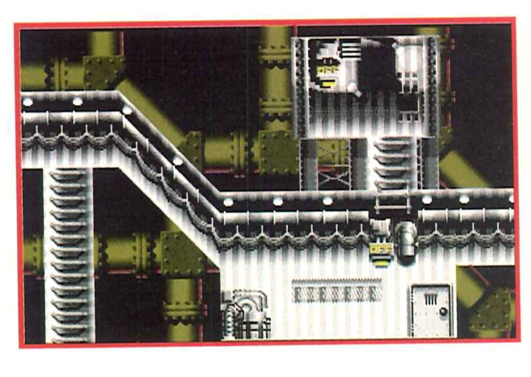
Yo, por si acaso, ya me voy para arriba...







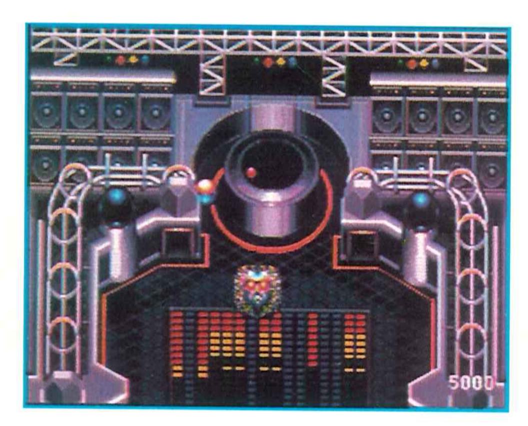
ARMA LETAL
¡De película!



Basado en la célebre película del mismo nombre, ha llegado a la pantalla de Super Nintendo Arma Letal, juego en el que podréis desempeñar el papel de Danny Glover o Mel Gibson, personajes bien distintos y cada uno de los cuales posee sus propias características: uno de ellos es un especialista de la lucha cuerpo a cuerpo, mientras que el otro maneja sus armas como si fueran una prolongación de su brazo.

En suma, se trata de una combinación de juego de plataformas, arcade y disparos que desembocan en una frenética aventura que se desarrolla en cinco escenarios en los que, ante todo, y tal y como ocurre en el film, encontrarás acción sin límites.

TWISTED FLIPPER
Un pinball con mucha marcha





Muchos, muchos decibelios os aguardan en este nuevo juego para Mega Drive, en cuya realización ha colaborado nada menos que Motley Crue, grupo heavy que se ha encargado de ponerle la música a este apasionante flipper.

El desarrollo del juego es fácil de adivinar -que no se te cuele la bola-, pero lo que es realmente sorprendente es cómo ha sido adornada esta idea, tanto a nivel de gráficos, como de sonido.

Por otra parte, a medida que vayas subiendo de nivel, encontrarás más y más objetos que harán imprevisible la trayectoria de la bola: puentes, rampas e incluso una serie de monstruos, cada uno de ellos produciendo su particular y divertido efecto.

Por ejemplo, al golpear las palabras Rock y Roll aparecerá un tocadiscos que interpretará canciones diferentes cada vez que reciba un impacto. También hay un compact disc, pero para ponerlo en marcha tendrás que golpear una serie de objetos en un orden determinado. ¡Qué!, ¿a que no te imaginabas que podía reunirse tanta diversión en algo tan sencillo como un flipper?



WARPSPEED
El matamarcianos de otra galaxia

Tengo la satisfacción de presentar a los usuarios de la Super Nintendo un nuevo matamarcianos que se sale totalmente de lo normal. Por primera vez tenemos la oportunidad de ver en nuestras pantallas una auténtica batalla táctica entre gigantescas naves espaciales en la que, además, deberemos planificar los ataques, consultar un detallado mapa espacial en el que observaremos el emplazamiento de las naves enemigas, o manejar un radar que nos mantendrá informados de los movimientos de nuestros adversarios, todo ello con la única intención de ser condecorados y obtener mayor potencia de ataque para nuestro aparato. Como véis, no le falta un solo detalle a este auténtico "revientamarcianos".

MÁQUINAS RECREATIVAS



MUG SMASHER
Como un auténtico torbellino.

Electronic Devices nos envía desde Italia un nuevo juego que tiene como objetivo rescatar a una atractiva chica de las garras del malo de turno, que en esta ocasión responde al nombre de Mad Dog.

Nuestros héroes, Axel y Miles, tratarán de encontrarr a su amada, haciendo gala de su nutrida serie de golpes, entre los que destaca el súper flipante Ataque en torbellino, el cual hace que estos personajes giren sobre sí mismos arrasando todo lo que encuentren a su paso.

¡Ánimo chicos, que sólo hay que derrotar a cinco enemigos!

OLYMPIC SOCCER 92
Pasión por el oro olímpico.



Aquellos que quieran hacer reverdecer el reciente éxito de la selección olímpica española de fútbol, ya tienen el juego que estaban esperando. Seibo ha sido la compañía encargada de ofrecernos un simulador en el que participan los ocho mejores equipos olímpicos del mundo, -cada uno de ellos con sus propias características de juego-, y en el que, por fin, se nos brinda la oportunidad de efectuar esos espectaculares remates de cabeza o esas preciosas vaselinas que siempre hemos querido hacer y que, hasta ahora, nunca nos habían salido.



La Consola de 16 Bits

NO HAY NADA MEGA

¿Qué te parece?.
Todos los Consoleros del mundo se han puesto de acuerdo al elegir la tan deseadísima Consola de 16 Bits.
Convertirse en la más vendida del mundo es toda

Unitros

Más Vendida del Mundo

MAS GRANDE

DRIVE

una demostración de fuerza respaldada por la tecnología más avanzada, y la garantía de una sensación de futuro que muy pronto llegará con el MEGA-CD.

¡Apuesta por ella!. .....Ganarás algo grande.



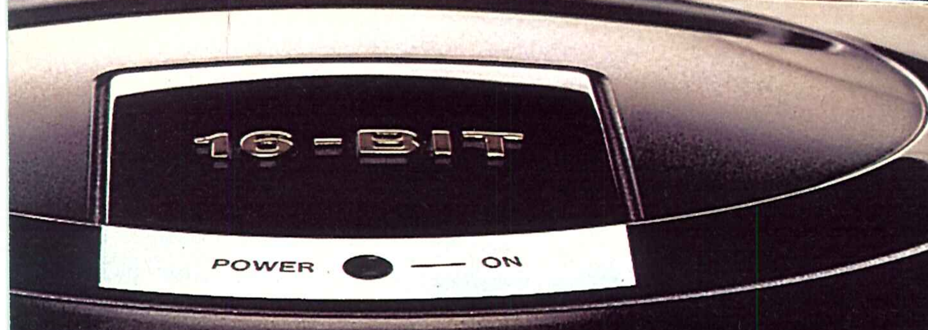
Más de 300 juegos

NO HAY NADA C

MEGA



Unitros



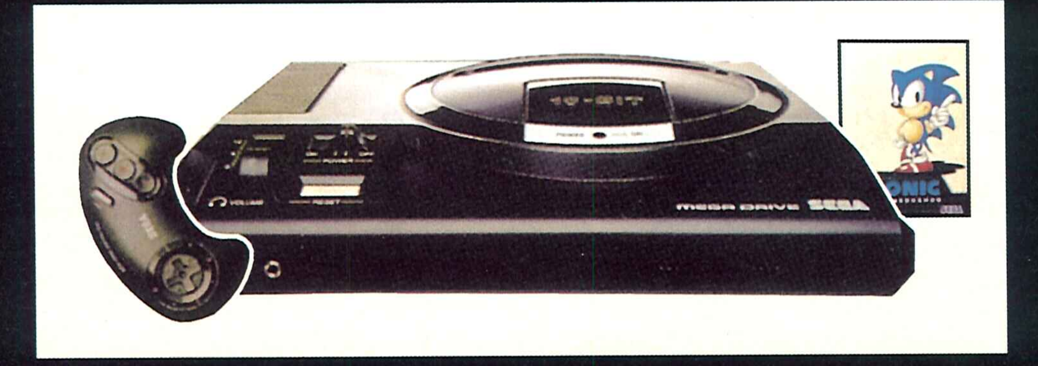
NO HAY UN PRECIO MEGA



MEGA PACK

Compuesto por una MEGA DRIVE, 2 CONTROL PAD y 4 juegos.





SONIC PACK

Compuesto por una MEGA DRIVE, u CONTROL PAD y el juego de SONIC.

19.900 PTS. +I.V.A.

Unitros, S.A.

.600 PTS. + I.V.A.

MAS ALUCINANTE

DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad, con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones, por tan sólo 17.600 ptas. + IVA.
¿QUIEN DA MAS?. Sega te lo da con el MEGA PACK y el nuevo SONIC PACK que aqui te presentamos.
¿NO ES PARA ALUCINAR?

SEGA

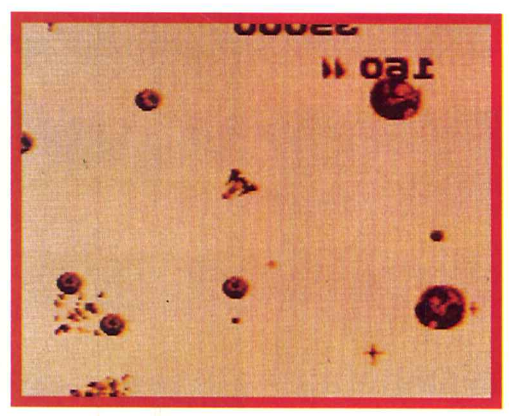
PANORAMA PARA JUGAR

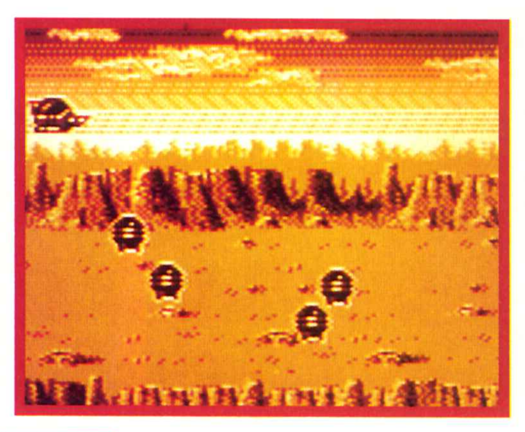


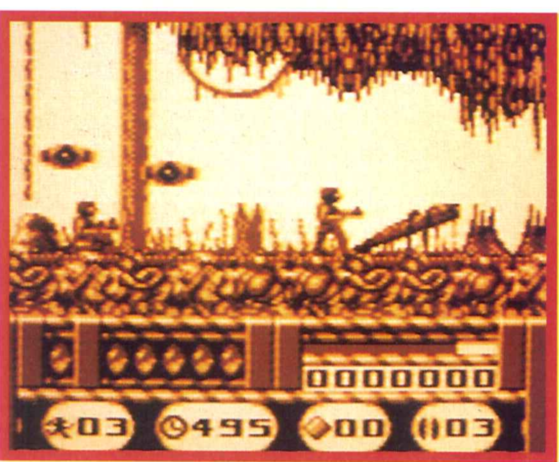
ECTS

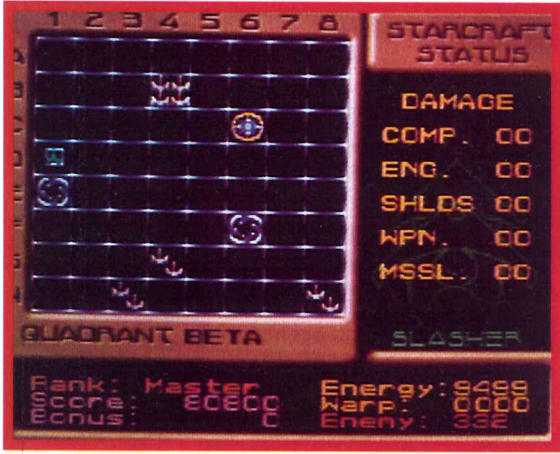
Una nueva feria y una nueva cita imprescindible para los amantes del videojuego. Fue otra vez en Londres, en el «Business Design Centre», sólo que en Otoño, entre el seis y el ocho de Septiembre. Pero volvió a haber de todo y para todos. El millón de compañías de software que suele presentarse a estos actos no quiso perderse la última oportunidad de este año para presentar lo más esperado de su producción. Justo lo que precede a la poderosa campaña de Navidad, el panorama para jugar por excelencia. Y para más cosas.











Tras una tortuosa y larga relación con Sega -¿relación?- Ballistic ha decidido apostar seriamente por Nintendo. La súper de 16 bits y la llevadera de los japoneses han sido las máquinas elegidas para mostrar sus últimas producciones. En las instantáneas: Test Drive II y Warpspeed para Super Nintendo, StarHawk y Universal Soldier para Game Boy. Es todo lo que tenemos.

Como seguramente recordaréis todos a la perfección, no hace demasiados meses que dimos buena cuenta del "European Computer Trade Show" -ECTS- que se celebró a principios de año. Durante esta primera feria las más importantes compañías de soft europeas mostraron a grandes rasgos en qué iba a consistir su producción, a qué línea iban a tender y qué propósitos se habían marcado. Hubo un sin fin de novedades, anuncios importantísimos y, en general, un avance largo de lo que nos esperaba a todos. El ECTS ha repetido presencia, por primera vez, en el 92. Fueron casi los mismos, pero no presentaron las mismas cosas. En todo caso hicieron realidad muchos de los proyectos antes planteados, además de volver a prometer cosas. En Navidad, ya se sabe, todo son promesas. Promesas que, claro, no había que perderse. Será por eso que estuvimos allí, como siempre, de los primeros. Vimos los stands, hablamos con sus representantes, nos hicimos con toda la información posible e intentamos sonsacarles para que, a hurtadillas, nos contaran algún secreto que otro. Lo que vais a leer a continuación es el resultado de todo este esfuerzo. Allá vamos.

BALLISTIC
Emociones en Nintendo

Aunque os puede parecer raro, por aquello de su tradición, no encontramos entre los estrenos de Ballistic -Accolade- ningún título para Mega Drive. Será por lo de los nuevos tiempos o vaya usted a saber, por lo que Ballistic ha destinado todos sus esfuerzos para dotar a la Super Nintendo de dos espectaculares juegos: una nueva versión de **Test Drive II** y el vibrante matamarcianos **Warpspeed**.

Por lo que respecta a The Duel: Test Drive II poco se puede decir que no sepáis ya. Se trata de un programa en el que tendrás que poner a prueba tu habilidad automovilística sobre un Ferrari F-40, un Porsche 959 y un Lamborghini Diablo Por si acaso no estás familiarizado con este súper juego, te diremos que te permite competir contra el crono, lanzarte en un mano a mano contra un adversario o luchar contra una réplica de tí mismo. Todo se desarrolla en los parajes más espectaculares y conflictivos que puedas imaginar: desde ciudades congestionadas a acantilados espeluznantes. La técnica, gráficos y esas cosas ya la pone el "cerebro de la bestia". Algo más que una garantía de éxito.

El WarpSpeed es un juego para los amantes del vértigo. En él tendrás la oportunidad de convertirte en el piloto de la nave espacial más avanzada que existe con el objetivo de salvar la tierra. No hay duda, tienes la emoción asegurada.

Warpspeed ha sido realizado en base a una perspectiva frontal. Este primer plano, junto a los increibles detalles en 3-D, te sumergirán en las profundidades de la diversión. Ah!, que no se nos olivde. Este programa utiliza el modo 7 de la Super Nintendo, lo que permite disfrutar de las mejores rotaciones del hardware y de los más vistosos acercamientos. Lo dicho, más que fuertes sensaciones.

Pero no acaba ahí la lista de Ballistic. Despues de iniciarse el año pasado en el mercado de la Game Boy, la compañía amerciana va a lanzar esta temporada dos títulos más para la pequeña de Nintendo. El primero de ellos, **Universal Soldiers**, está basado en la película del mismo nombre y capta toda la esencia del film más espectacular del momento. Podréis difrutar de lo lindo a lo largo de sus once niveles y sus 1300 pantallas. El segundo es **StarHawk ,** un arcade espacial en tres dimensiones que promete acción desenfrenada.

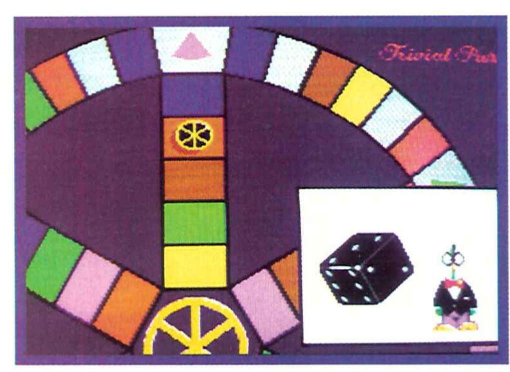
DOMARK
Objetivo: Sega

La compañía británica Domark va a lanzar cuatro nuevos títulos para las diferentes consolas de Sega. Se trata de juegos en su mayoría consagrados y más que conocidos por todos.





Domark se ha ´propuesto que utilicemos la cabeza para algo más que llevar el sombrero. Popils y Trivial Pursuit son dos buenos ejemplos. En uno no habrá más remedio que partirse el "coco" y los miles de puzzles con los que nos encontraremos. En otro habrá que afinar la rapidez visual y tener en cuenta que el saber ocupa lugar.











Empecemos por Mega Drive. Para los 16 bits de Sega tenemos, en principio, el **Dragon´s Fury**, un fantástico juego de pinball ambientado en una tenebrosa cámara de los horrores, en el que tendrás que enfrentarte a mil y un monstruos infernales sin más armas que tu habilidad y la bola de cromo. Hay millones de puntos escondidos en huevos de dragón, en capullos de vampiros diabólicos, en los abundantes bolsillos de los magos.

Pero si lo que te va es darle al coco no te decepcionará la versión para la Master system del **Trivial Pursuit**. Más de 3000 preguntas pondrán a prueba tus conocimientos y tu capacidad de diversión, al tiempo que los gráficos y decorados lo hacen a la visual.

Para disfrutar con la Game Gear Domark nos regala con otros dos títulos. El primero de ellos, **Popils**, es un juego de bloques y puzzles en el que tendrás que vértelas con el malvado brujo que tiene prisionera a la princesa. Bastará con romper todos los bloques que puedas , los que se te ocurran y los que no existan, para liberar a la dama. Y una advertencia: ten cuidado y no te quedes atrapado en el puzzle.

El segundo es **Klax**, un juego del que ya puedes disfrutar en Mega Drive y Master que, ya sabes, sigue los parámetros del Tetris, aunque "evolucionados". Tu misión consiste en recoger tejas de diversos colores y amontonarlas en cubos procurando que el color coincida. Simple, ¿verdad?...

ELECTRONIC ARTS ¡Sorpresa!

Desde un primer momento, la compañia americana, una de las mejores de este mundo, por cierto, se ha distinguido por sus eficaces lanzamientos para consolas. A la fiebre Mega Drive, que es por la que empezaron, se le han unido ahora otros termómetros que empiezan por S y Terminan por O. Sí, la Super Nintendo también tendrá sitio en los esquemas de EA. Pero vayamos por partes.

El lanzamiento más esperado para la consola de Sega es la nueva aventura de James Pond: **The Acuatic Games**.



Desert Strike dejó patente el buen hacer de EA en el campo de la simulación bélica. Con LHX Attack Chopper se pretende agudizar la idea de la simulación, dejando de lado al arcade puro. Por lo demás, el mismo arte que le ponen a todo. Superándose, para no variar.

AGHHHHH!

COMO ME FASTIDIA QUE ME DEN COBA.

DEF:
En realidad, Mutoid Man es muy tímido e introvertido y le cuesta aceptar todas las alabanzas que se le están haciendo actualmente. Es algo que lo saca de quicio:

"Para pasárselo bomba definitiva y compulsivamente, ¡como nunca!"

"¡Para pasárselo super, con un frenesí alucinante!"

"Fenomenalmente brutal, emocionante y despiadado... ¡Sálvese quien pueda! Aquí va a haber la tira de muertos."

¡Juégalo, te va a encantar!









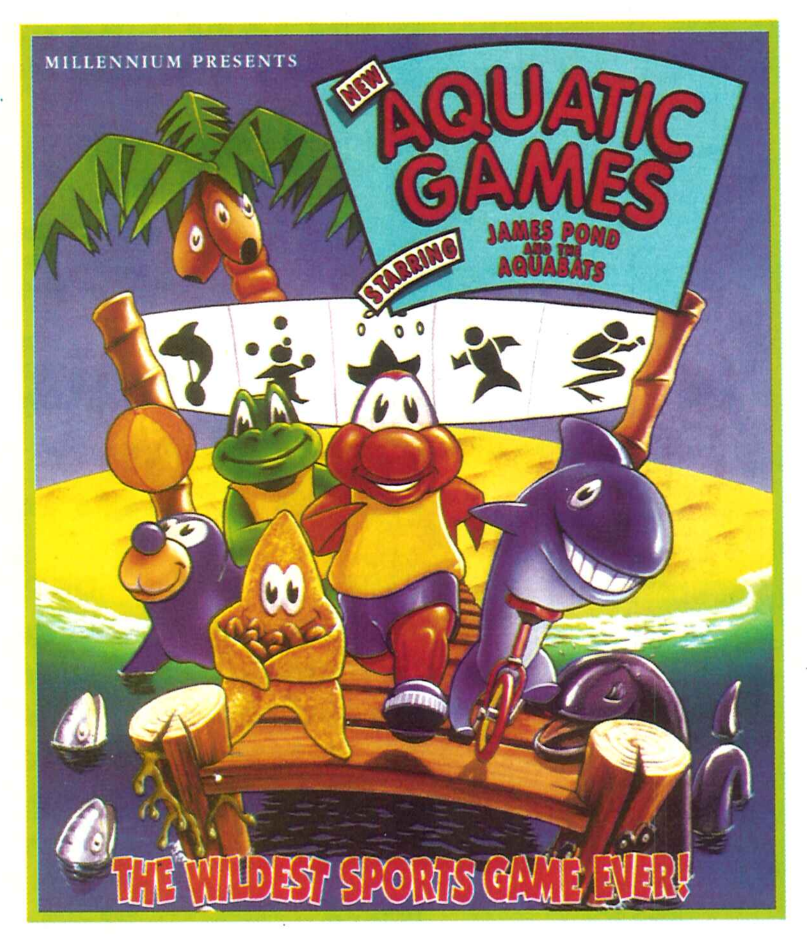
SEGA GAME GEAR

SEGA Master System™ II

SEGA MEGA DRIVE

DOUBLE FISTED ACTION

SUPER SMASH T.V.



La tercera aventura del agente "secreto" más conocido de todas las consolas se ha apuntado a la movida olímpica. Claro que no estrictamente. Es decir, que al arcade de los Ponds le han añadido un poquito de deporte y otro tanto de records al uso.





Otra loca aventura para el pez detective que ahora, y será por lo del protagonismo deportivo, se ha montado olímpica.

Dentro de su sello deportivo EASN, Electronic Arts actualiza dos de sus preciados clásicos: **John Madden Football'93,** que incorpora al anterior equipos actualizados y la voz digitalizada del propio Madden, y . **NHPLA Hockey'93,** que mejora increiblemente el resultado de la primera parte, ya que, entres otras salvajadas, incluye la opción de salvar la partida.

También se presentó otro juegazo de esos de nueva generación. **LHX Attack Chopper**, un revolucionario simulador en el que nos haremos con los mandos de los más sofisticados helicópteros. Este programa usa la misma técnica de polígonos que el F-22 Interceptor, si bien permite al osado jugador disponer de todo un gigantesco arsenal militar con el que hacer frente a las guerras de Oriente medio.

La gran sorpresa que EA deparó en la feria fue el anuncio de la segunda parte del mejor juego de motos para la Mega Drive: **Road Rash II**. No sabemos demasiado sobre la vuelta del genuino clásico de motos, pero te podemos adelantar que va a contar con la posibilidad de juego simultáneo. Ya sabes, al estilo Sonic 2.

Otra de las grandes emociones que Ea nos tiene preparadas no deja de lado el tema del motor. **Lotus Turbo Challenge**, uno de los mejores juegos de coches, será versionado para los 16 bits "negros". Pero, quietos, que no acaba ahí la lista. Para los amantes de las aventuras llega la esperada conversión del **Beast II,** con todos los elementos que hicieron famosa a la versión de Amiga, y algunos más.

Destacar, por último, al menos en Megadrive, **Crüe Ball**, un pinball desaforado, y lo más ansiado por todos, **Risky Woods**, el primer juego español para consola -by Dinamic- que promete ser de lo mejor que se ha hecho hasta ahora..

Y para terminar con este repaso a la legión EA, avanzar tan sólo algunas de las cosas que estos chicos están preparando para Super Nintendo: **Desert Strike**, **PGA Tour Golf** y **John Madden'93**.

INFOGRAMES
Los franceses, en marcha

Pocas novedades ha presentado Infogrames en esta feria otoñal si comparamos su producción con la que tuvo ocasión de mostrarnos en el anterior ECTS. Tal y como avanzamos en el número 9, en el reportaje sobre el Show de primavera, Infogrames parecía decantarse por la órbita Nintendo. Títulos como **Street Gang** y **Action in New York** para Nes, o **Pop Up** y **Bomb Jack** para Game Boy, han pasado de la promesa al acto. De hecho ya tenemos abundante material, dígase carátulas, pantallas y demás objetos, de todos los programillas, lo que nos confirma, al menos, que la cosa va bastante bien. Pronto los examinaremos detenidamente.

Pero, bueno, no todo iban a ser confirmaciones, ¿verdad?. Pues eso, que Infogrames tenía guardado en la manga un programilla para Game Boy y dos, y esto es sólo el principio, para Super Nintendo. Abrid bien los ojos, gente, porque lo que vais a leer a continuación



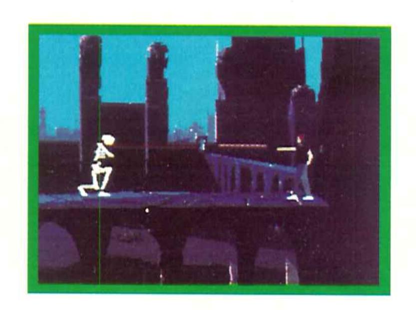


Max es un astronauta de lo "max" pintoresco. No sólo se mete en todas las movidas que tiene a su alcance, sino que además, intenta solucionarlas. Pronto, en vuestras pantallas.

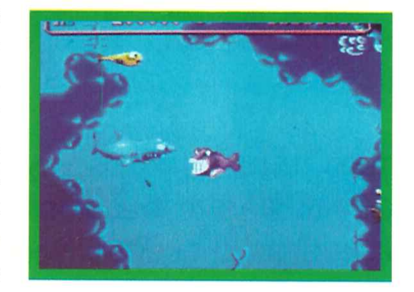
os va adejar totalmente patidifusos y alucinados.

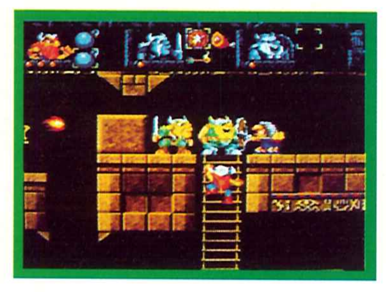
En primer lugar, Infogrames nos ha prometido un título divertido al más puro estilo de plataformas cuyo nombre es **Max**. Este personajillo pequeñajo de forma ovoidal y pies enormes llega al GB con todas las ganas de ser héroe, un héroe de diseño que se ha propuesto liberar siete planetas de la inmunda tiranía del malo. Es original, fresco, divertido y, oye, otra cosa le faltará, pero lo que es imaginación...

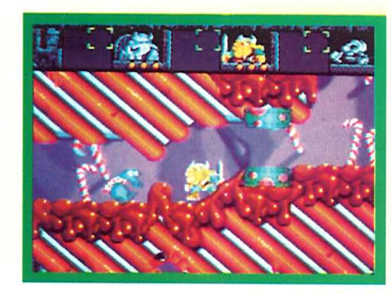
Para los supér 16 bits de Nintendo, la compañía francesa tiene previsto editar dos versiones de programas muy consagrados. El primero es **Full Metal Planete**, un juego de estrategia marcado por la infinidad de tácticas y decisiones, un enorme mapeado -que incluye 12 zonas por investigar-, tesoros y planetas perdidos, al que le falta nada para estar en la calle. El segundo es **Drakkhen**, una fantasía puro Role playing, con textos en español incluidos y una manada de viciosos detrás. Se prevé que Drakkhen esté en la calle más o menos hacia navidades. Habrá que tener paciencia porque es evidente que este título promete un sin fin de adeptos a: viajes tridimensionales, 50 personajes diferentes, posibilidad de salvar el juego y la maestría de una historia medieval.



Another World era uno de los títulos más esperados del momento. Ahora, con Interplay, será de los más jugados.







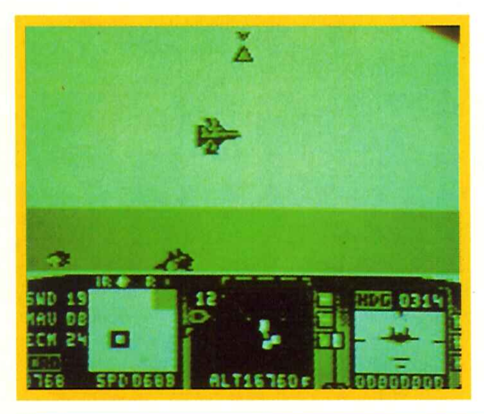
La aportación de Interplay al mundo del software para consolas parece de lo más interesante. Un ejemplo: The Lost Vikings, toda una epopeya nórdica a tope de creativa.

INTERPLAY Brillante aparición

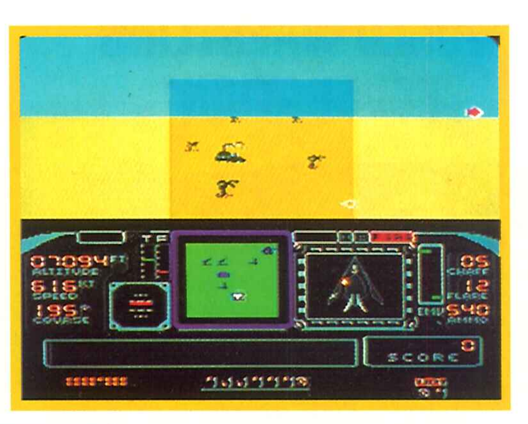
Interplay inicia en esta feria su andadura consolera con tres súper juegos para la Super Nintendo. Alla van.

Empezaremos con **Come out and Clay** un juego con el sistema de Claymates, es decir, muñecos de plastilina cuyo argumento es de lo más original. El profesor Masilla ha sido secuestrado y como hijo suyo te corresponde el honor de rescatarlo. Mediante el invento de tu padre te puedes convertir en 5 Claymates, cada uno con su correspondiente habilidad. A lo largo de sus múltiples niveles encontrarás todo tipo de objetos ocultos mientras viajas por unos gráficos alucinantes acompañado de una completa partitura con música totalmente digitalizada.

Otro de los títulos que Interplay tiene previsto sacar es **The Lost Vikings**, donde podrás elegir entre 3 vikingos que te transportarán a una maravillosa y divertida aventura de no menos fresco argumento. Los tres nórdicos se ven atrapados en una nave alienígena y cada vez que abren una puerta se encuentran catapultados en el tiempo a cualquier época emocionante. Tendrás que enfrertarte a las momias egipcias o a los dinosaurios prehistóricos, mientras exploras los 40 niveles de gráficos impresionantes y música digitalizada.













Para terminar tenemos un título no menos alucinante que los otros: **Another Word**, cuya versión para ordenador nos dejó boquiabiertos. Te contamos. El protagonista de la historia es lanzado a través del espacio y del tiempo debido a un experimento nuclear fallido. Sobrevivir depende de tu inteligencia, habilidad y rapidez de reacción. Pero, pese a todo, merece la pena vivir su sistema de gráficos poligonales de total espectacularidad y una fluidez en el desarrollo de la historia absolutamente irresistible.

MICROPROSE Lanzamientos de altos vuelos

Microprose es famosa por haber realizado, a lo largo de su extensa carrera, numerosos simuladores sobre otros tantos aparatos, en su mayoría bélicos. Uno de ellos, **F-15 Strike Eagle**, quizá el que mayor solera y prestigio posea de todos, será versionado para Mega Drive, Super Nintendo, Nintendo y Game Boy. ¡Toma noticia!.

Podemos comentaros que el juego está lleno de interesantes menús, buenos movimientos, gráficos vectoriales, armamentos variados y numerosas vistas externas del avión. Otro detalle importante es que para la versión Super Nintendo el escenario ha sido realizado en " modo-7", y si no sabéis a lo que nos referimos acordaros del sensacional F-Zero y los circuitos que poseía.

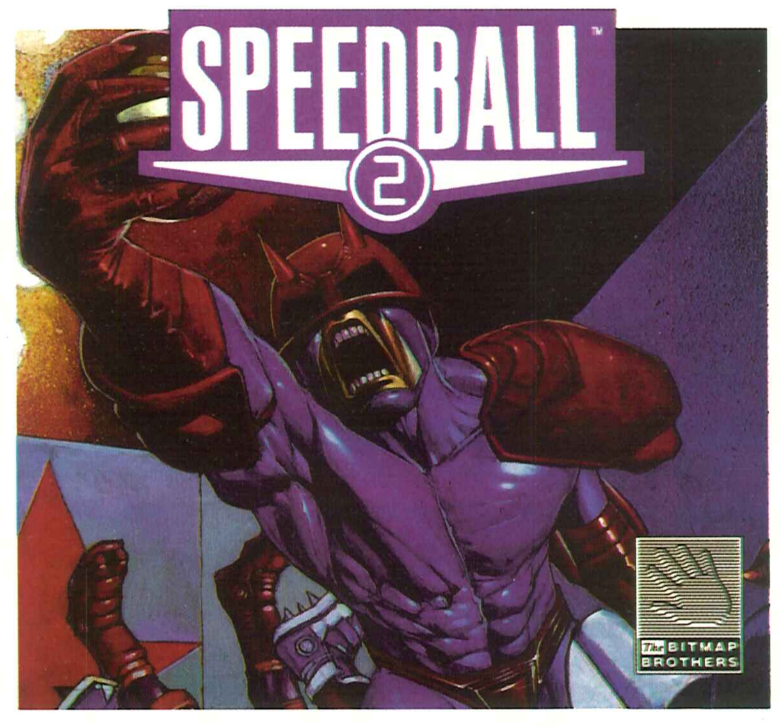
Otro programa no menos sensacional y mítico, **F-117A**, será versionado en Nintendo, reforzando así el género de los simuladores, de los verdaderos simuladores, en consola.

MINDSCAPE Versionandooo..

Títulos que ya han sido vistos en otras consolas, con mayor o menor éxito, son las novedades que ha presentado Mindscape en la feria.

Microprose no se separa de los simuladores de vuelo ni para ... Lógico, tienen un alto mando militar al cargo. Lo que aquí véis corresponde a las versiones Nintendo de F-15 y F-117 A, dos prototipos de lo que un buen piloto desearía echarse a la cara.

Viejos conocidos que toman nuevas formas en Super Nintendo con **Outlander**, **Wing Commander**, la portentosa saga espacial creada por Origin para Pc, **Battletoads**, que



Los Bitmap Brothers -que, ojo, habría que verlos en persona- quieren hacer sus pinitos en Game Boy. Con Speedball 2, lo de los pinitos se convertirá en profesionalismo.



Ahora desde
16.990
+ IVA*
Nintendo
Super Nintendo
pega fuerte.
Ahora tu SUPER NINTENDO Super 16 Bits desde 16.990 Ptas+IVA.*
Aprovecha este alucinante precio y disfruta de todo lo que te ofrece EL CEREBRO DE LA BESTIA.
32.768 colores, movimientos nunca vistos gracias a su chip MD-7, tres auténticas dimensiones, sonido stereo digital y una super resolución de 512 x 448 pixels.
Que no se te escape. Es lo más fuerte que hayas visto jamás.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo
* P.V.P. recomendado.
©1991 Nintendo. ™ & ® are trade marks of Nintendo.
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER WRESTLEMANIA

HULK HOGAN PYTHON POWER

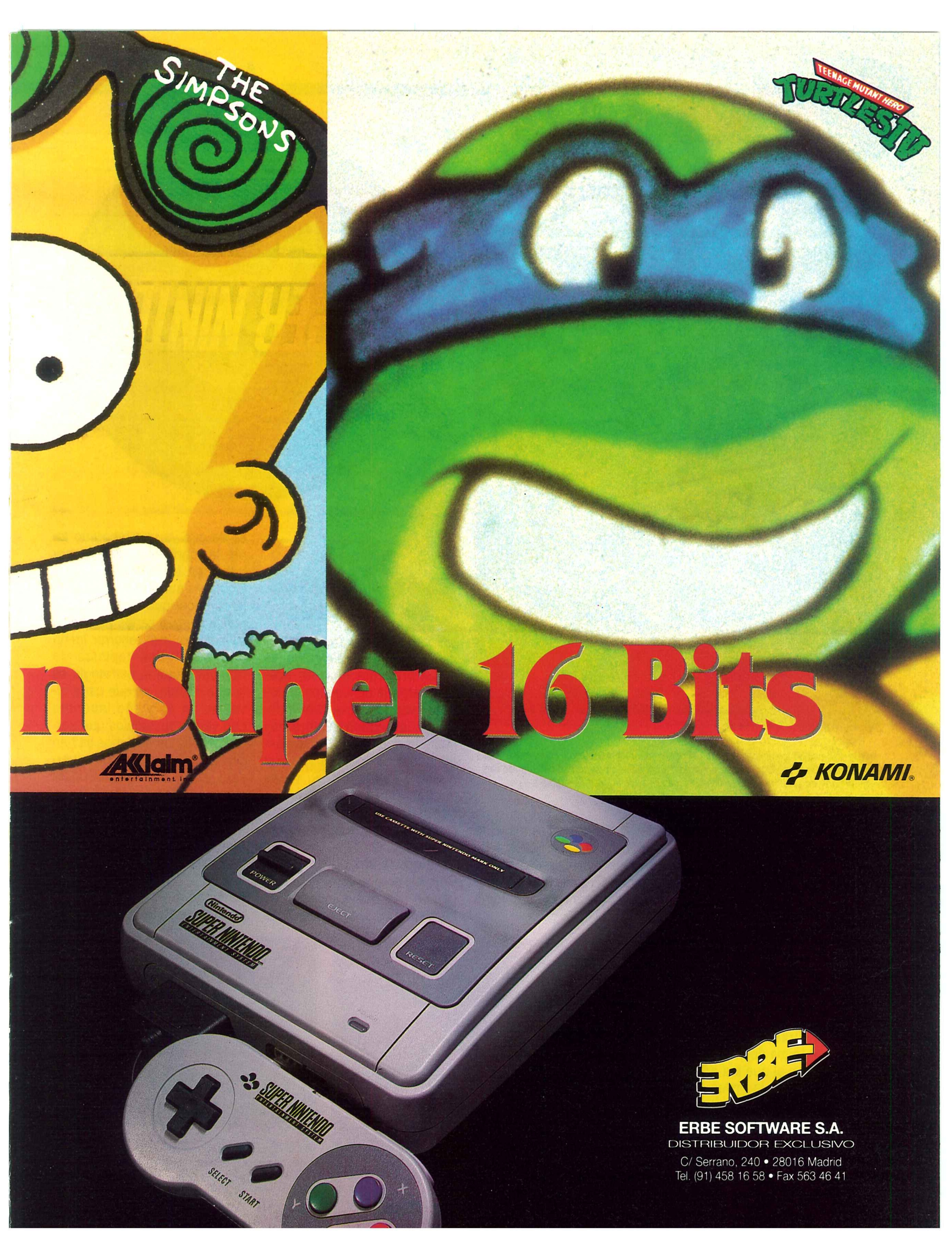
Super Héroes e

Akklaim entertainment, inc.



¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.

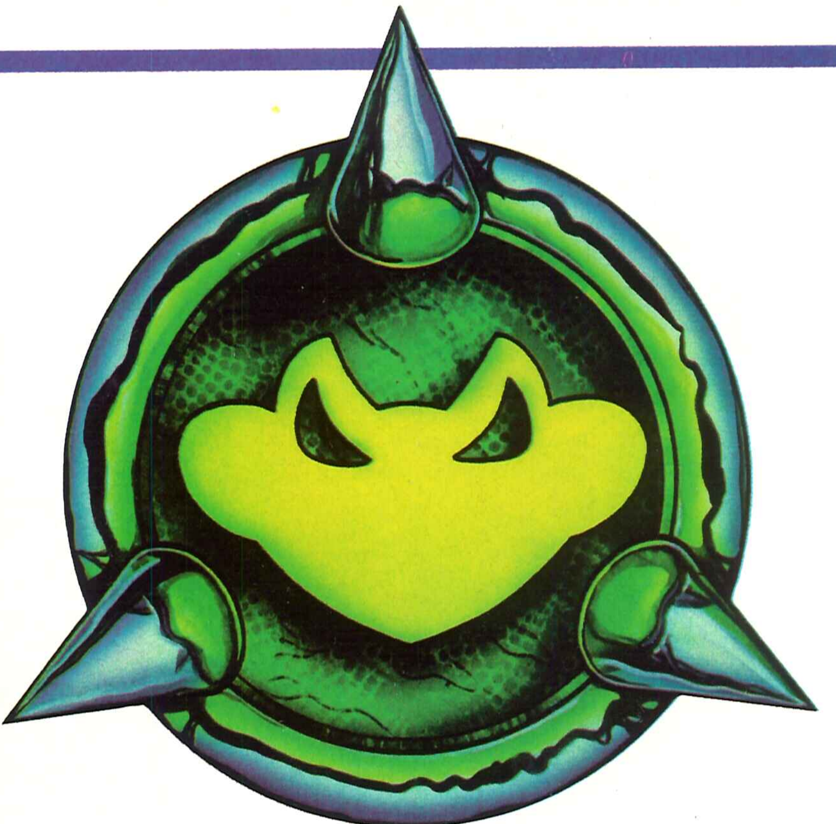
SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®



THE SIMPSONS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
n Super 16 Bits
Akklaim entertainment, inc.
KONAMI
POWER
EJECT
RESET
SUPER NINTENDO
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Xenon II es uno de los clásicos dentro del género del matamarcianos. Hasta hace pocas fechas, tan sólo los poseedores de ordenador y consolas Sega podían disfrutar de este éxito, a partir de este momento también los de Nintendo podrán deleitarse a tope.



OCEAN
Todo un mundo en Nintendo

Ocean, una de nuestras compañías favoritas, se presenta en esta ocasión cargada de jugosos títulos para toda la gama Nintendo. Desde la pequeña Game Boy hasta la enorme Super Nintendo pasando, claro está, por nuestra querida NES, todas tendrán nuevos cartuchos que harán las delicias de los muchos poseedores de estas maxiconsolas.

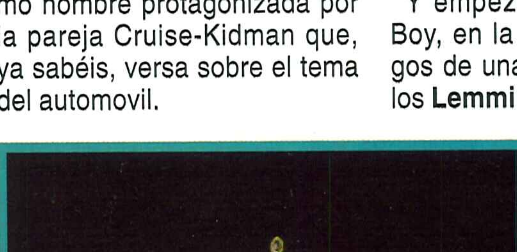
Y empezamos por la Game Boy, en la que seremos testigos de una nueva invasión de los **Lemmings**, esos pequeños seres que ya han recorrido todas las pantallas habidas y por haber en el mundo de juego. Como ya sabrás, tu misión es la de hacer que todos los lemmings lleguen sanos y salvos a su destino, tras recorrer infinidad de niveles repletos de trampas. Aquí la estrategia es la que manda, ya que cada nivel es un pequeño laberinto con varios obstáculos que sortear. Todas las opciones se han conservado en esta nueva versión, así que la adicción está más que asegurada.

También el cine tuvo su sitio en este apartado de la feria, ya que dos conocidas películas han visto sus imágenes reflejadas en la pantalla pequeña de Nintendo. Se trata por un lado de **El Gran Halcón**, que cuenta

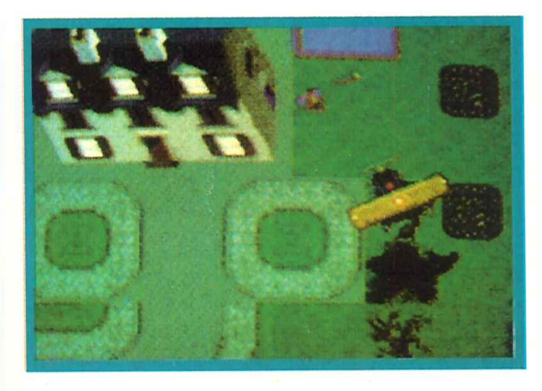
cuenta la historia de tres ranas superpoderosas, y el primer **Terminator**, que aparecerá pronto en Nintendo 8 bits.

También tendrán su rinconcito esos geniecillos domados, de nombre Bitmap Brothers, que interpretarán alguna que otra sinfonía en Game Boy con **Xenon II**, una batalla espacial sin precedente alguno y antológicas melodías, y **Speedball II brutal de Luxe**, una batalla campal con forma de partido de balonmano en el que las agresiones estarán a la orden del día y de la pista.

Cerrando la lista de Game Boy, estos chcios nos sorprenderán con **Battleships**, una batalla marina con barcos guerreantes y **Days of Thunder**, la versión de la película del mismo nombre protagonizada por la pareja Cruise-Kidman que, ya sabéis, versa sobre el tema del automovil.

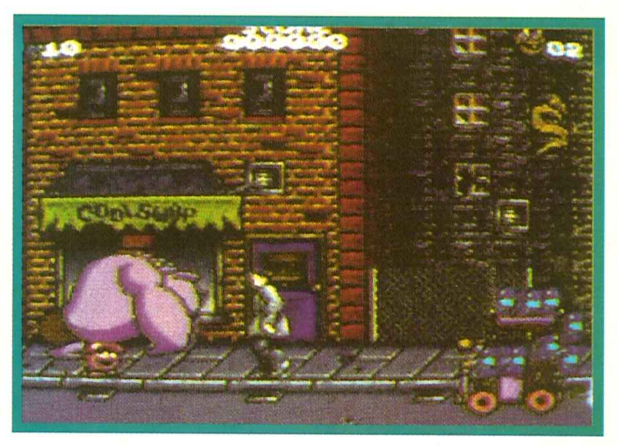






Radio Flyer va a romper los moldes de lo conocido en videojuegos. Buena pinta no le falta, ¿verdad?.







Ahí van lasprimeras imágenes a las que hemos tenido acceso de Cool World, un juego que toma el nombre de la película de dibujos animados portagonizada por una Kim Bassinger atronadora. Pronto vendrán más. Y ya veréis, ya...

en cuanto a cine, ya que **Cool World,** la película de dibujos animados con Kim Basinguer incluida, se presenta como una de las apuestas más fuertes no sólo para Game Boy sino también para NES. Nos sumergiremos en un mundo habitado por personajes de dibujos llamados Doodles donde los trucos y el humor están a la orden del día.

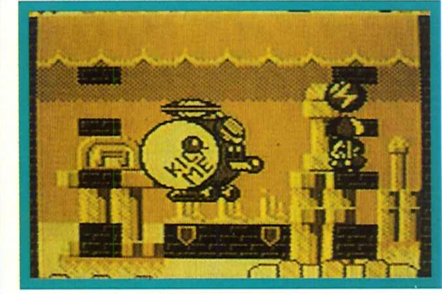
Y hablando de grandes títulos para estas dos consolas, nos encontramos con la segunda entrega de uno de los reyes del arcade, Rainbow Island. **Parasol Stars**, que así se llama el juego, contiene la historia de un hábil ladrón que pretende robar nada más y nada menos que las obras más importantes de Leonardo Davinci del museo mejor protegido del mundo: el Vaticano. A destacar, sus espectaculares gráficos y su más que segura adicción. Y por otro lado, tenemos a los dos divertidos polis de **Arma Letal** en un completísimo shoot'em up donde se reunen varias misiones exactamente igual de arriesgadas y salvajes. Pero eso no es todo





Robocop 3, el videojuego. Nada que ver con ninún juego. Ni con las versiones vistas ya en el ordenador, ni con lo que os podáis estar imaginando. La última producción de Ocean es una auténtica bestia en gráficos, movimientos, técnica al fin y al cabo. Os dejará absolutamente impresionados. Y, aunque no es para menos, hay que verlo.





Parasol Stars fue una de los títulos estrella de la feria. La segunda parte del consagrado Rainbow Islands fue presentada por Ocean en versiones Nintendo y Game Boy.



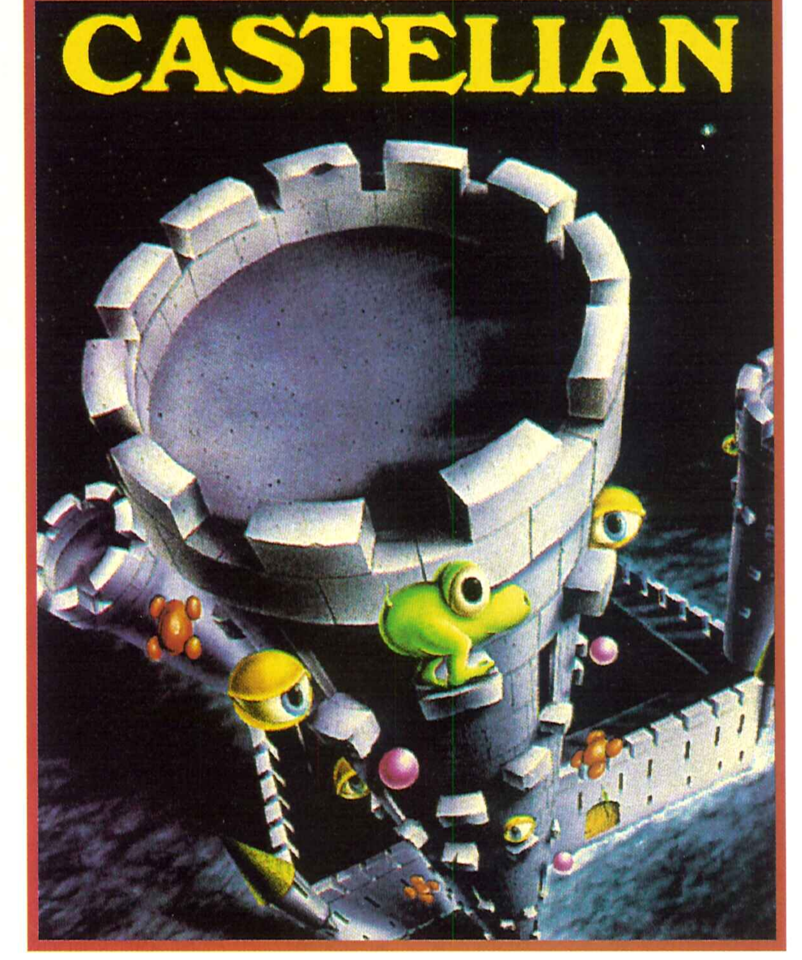
adicción y la espectacularidad a la que nos tiene acostumbrados las plataformas de la isla del arco iris.

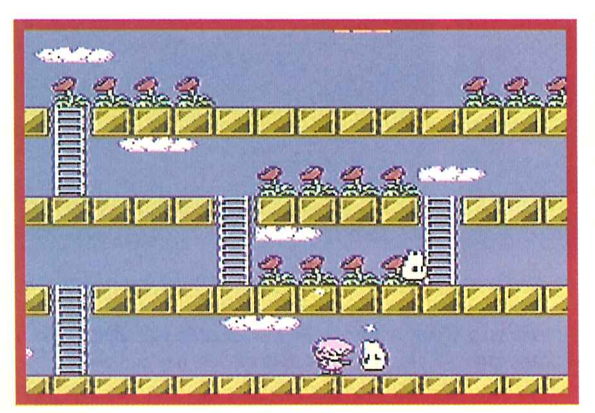
Mención aparte merecen los lanzamientos para la Super Nintendo, donde volveremos a vernos las caras con los protagonistas de Arma Letal y Cool World.

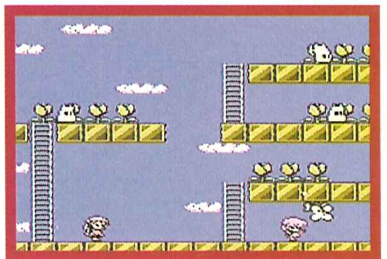
Por si os parece poco todo lo visto, os diremos que además, tuvimos la ocasión de deleitar nuestros ojos con la imágenes de la tercera aventura de **Robocop** para Super Nintendo donde, como siempre, la consigna será "proteger al inocente", sólo que esta vez lo haremos con unos gráficos y unos movimientos que quitan la respiración. Por último, y para los amantes del bricolaje fácil, llega hasta nosotros **Radio Flyer**, una curiosa experiencia aérea a bordo de un avión cuyo motor es una cortadora de césped, que promete hacernos pasar un buen rato disfrutando de su magnífico scroll y su colorido a tope.

STORM La calma que precede a la tempestad

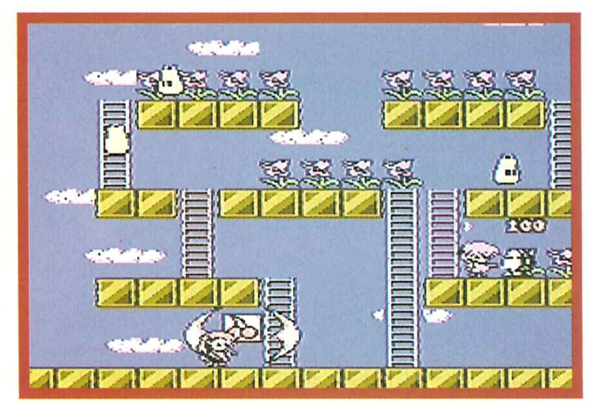
La compañía londinense Storm, o Sales Curve para los más eruditos, presentaba las mismas novedades que en la pasada ECTS, todas ellas, como recordaréis, destinadas a las consolas de la gran familia Nintendo. Uno de los juegos más avanzados y de los cuales pudimos conseguir un cartucho "sample" fueron el **Super SWIV**, un shoot'em up vertical para dos jugadores que pondrá los pelos de punta al más avieso de los mercenarios. En este arcade, que adquirió



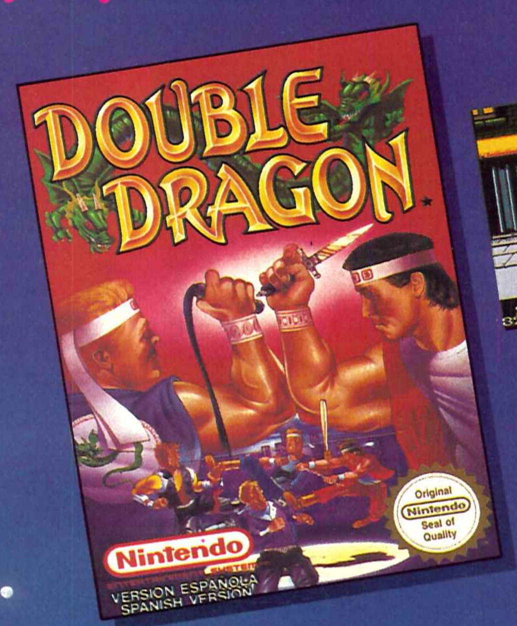


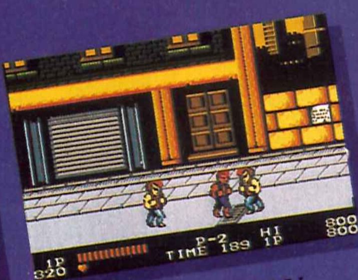


Las imágenes de Rodland en su versión Nintendo dejan claro el respeto con el que Storm ha tratado al original de ordenador.



¡¡VIVE...





DOUBLE DRAGON

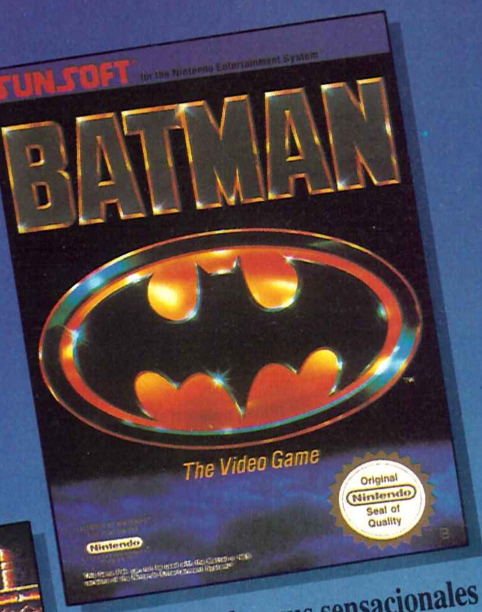
Difruta la acción más trepidante en tu consola.





SUPER SPY HUNTER

Vive la emoción a 400 Km. por hora...



Descubre sus sensacionales gráficos y siente la aventura.



BATMAN





fama mundial en su versión Amiga, podremos pilotar un helicóptero y un rápido vehículo terrestre , en modalidad uno o dos players. Nuestra misión va a consistir en atravesar muchas, muchas fases, destruyendo todo tipo de enemigos y armas devastadoras. Por si no os creéis lo que os estamos contando, echad un vistazito a las pantallas.

Otro de los juegos que tuvimos la oportunidad de ver y conseguir, aunque en preversión, fue **Rodland** de NES, una estupenda, suave y bonita versión del clásico de Jaleco que ya tuvo mil y un éxitos a través del Amiga. Esta conversión para Nintendo 8 bits permite también la participación de dos jugadores y respeta casi todas las características de la versión original maquinera.

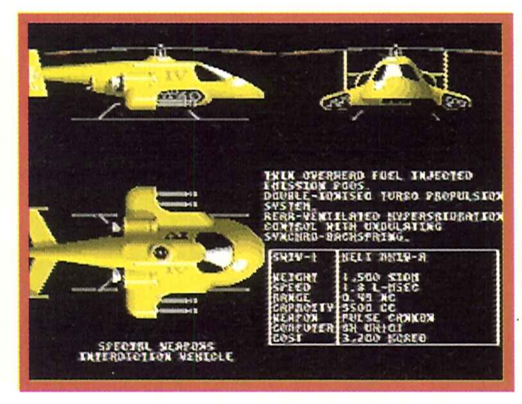
Los otros lanzamientos de Storm para este año y el que viene son: **Rodland** para Game Boy, el sorprendente **Indy Heat** para Super Nintendo y Game Boy, y **Castelian** para NES y Game Boy, o lo que es lo mismo, la versión Nintendo del adictivo y difícil Nebulus.

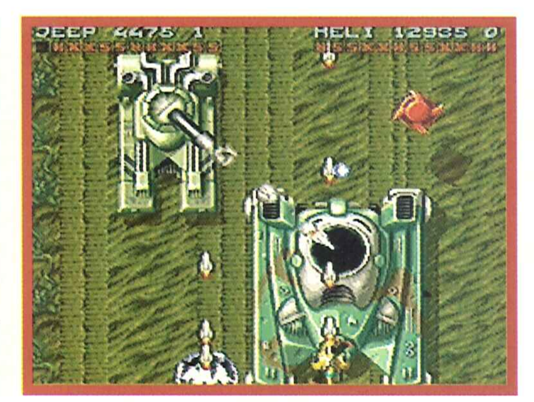
Y por último, y aún sin fecha fja, el esperado, espectacular y esperanzador **The Lawnmower Man**, título que será traducido al "spanish" como **El Cortador de Césped** -ojo al nombrecito- y que será versionado para las tres consolas de Nintendo: NES, Game Boy y Super Nintendo.

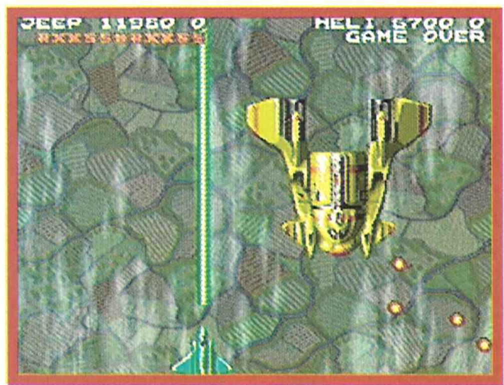
Todas las imágenes que rodean a este texto pertenecen a la versión Super Nintendo del clásico de Storm, Super Swiv. Aunque os parezca lo contrario, la verdad es que las instantáneas no hacen justicia al juego. El cartucho en "sample", es decir inacabado, con el que hemos sacado las pantallas, era uno de los más espectaculares y "activos" con los que hemos tenido oportunidad de disfrutar.

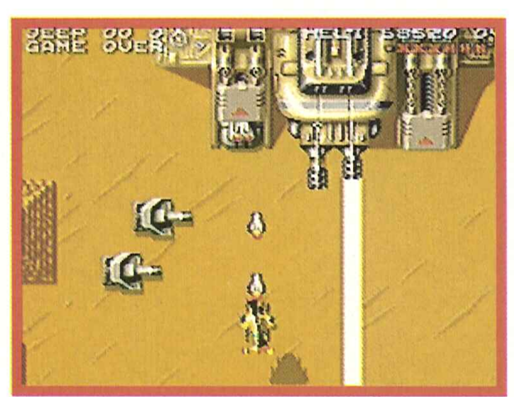


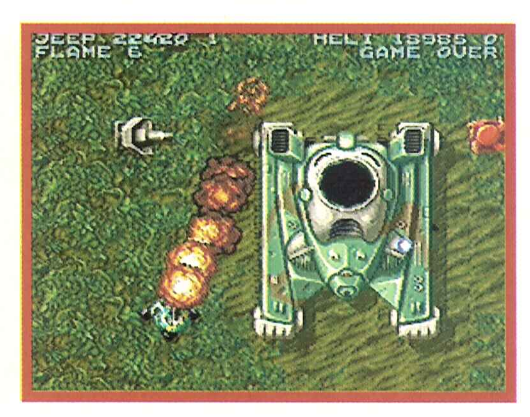


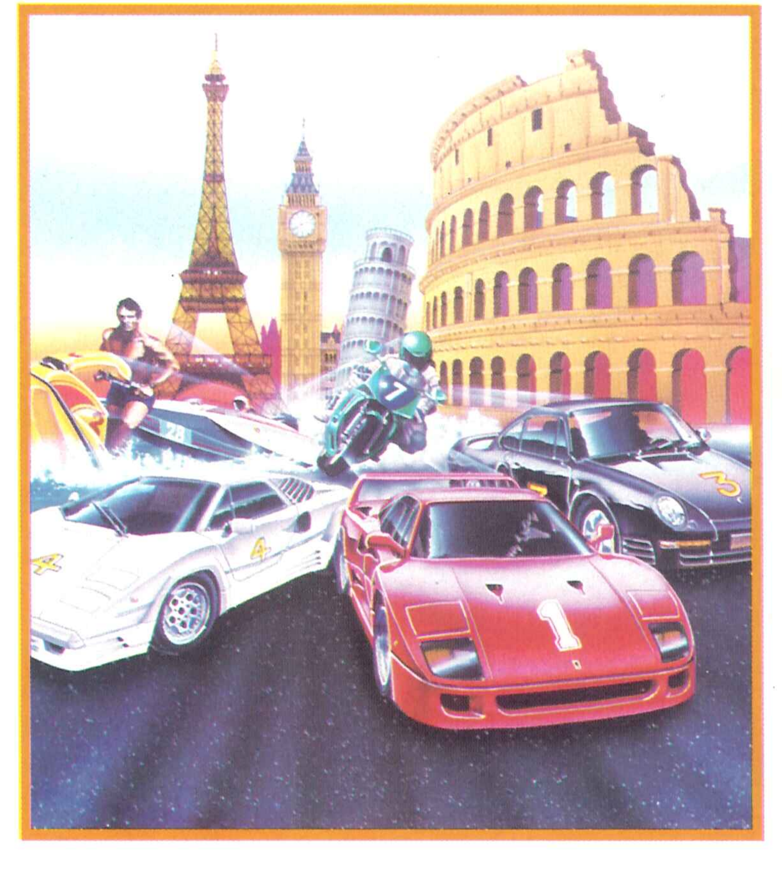








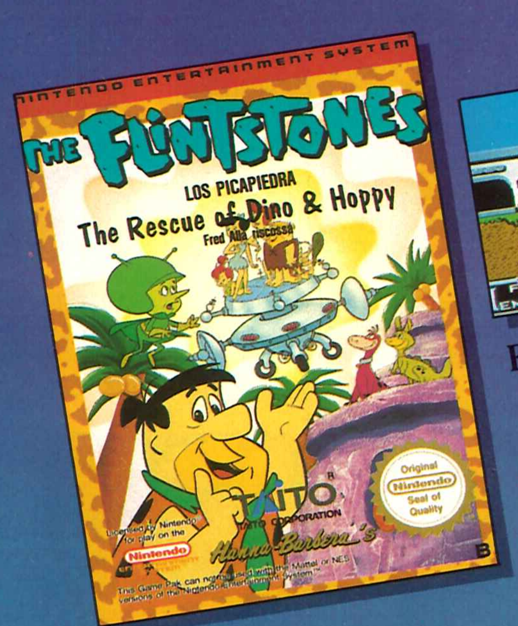




US GOLD Versionando las versiones

Tras el Éxtasis olímpico de la casa dorada y el desaforado verano británico de las ganancias, U.S. Gold se ha conformado con presentar un reducido número de títulos para este Otoño. En concreto dos, y para más Inri, versiones. Se trata de **Out Run Europa**, para Game Gear, e **Indiana jones & The Last Crusade** para la misma pequeña de Sega.

...DISFRUTA...





FLINTSTONES

Siente la mágia de estos personajes y la fuerza de los mejores gráficos.







SIMPSONS
Vs. SPACE MUTANTS



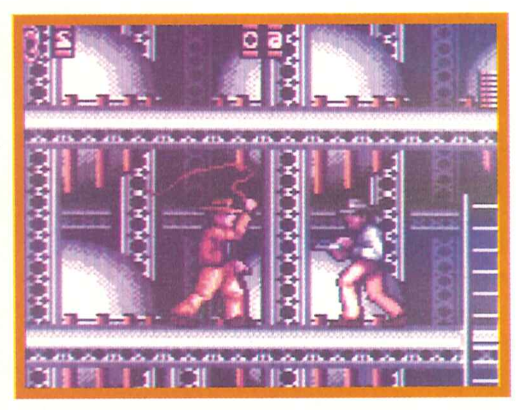
Esta es la oportunidad de vivir en directo la emoción de los Juegos Olímpicos.

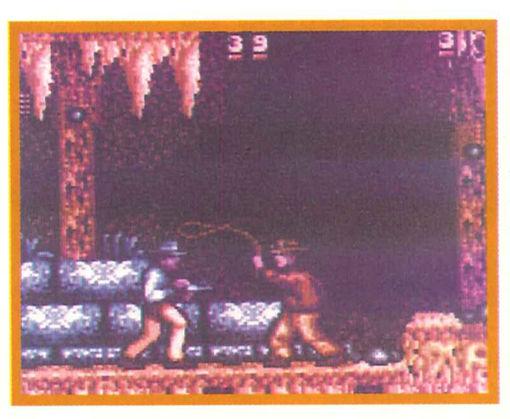
No te pierdas la última aventura de Bart contra los mutantes del espacio.

TRACK AND FIELD
IN BARCELONA



...LOS MAS FAMOSOS PERSONAJES





Indiana Jones y la Última Cruzada será versionado para la Game Gear muy pronto. Por el aspecto que ofrecen estas pantallitas a las que hemos tenido acceso, la verdad es que el juego promete mucho. Los personajes son enormes y la definción gráfica se nos antoja magistral. De lo que no nos cabe duda es de que será tan difícil como el "primero".



Al Out Run Europa tan sólo le falta la versión Mega Drive para aposentarse firmememente en todas las consolas Sega. Tenemos la de Master y, ahora, la de Game Gear.

Por lo que respecta a Out Run Europa, no creemos que haya demasidas cosas que no sepáis ya. El programa de las carreras y espionajes a través de la Comunidad Europea respetará integramente las claúsulas de las versiones anteriores. Es decir, cinco escenarios, cinco tipos de transporte, un desesperado maratón a través de las aduanas, la persecución policial y dos megitas de memoria. ¡Ahí es nada!.

De Indiana Jones, bueno, huelgan los comentarios. El hombre del sombrero ha vuelto y, ojo, que trae a su padre. Seis niveles de acción, obstáculos, rampas y una animación dignos de unos 12 bits promete la versión GG de unos de los clásicos más difíciles que podrás jugar sobre una Sega.

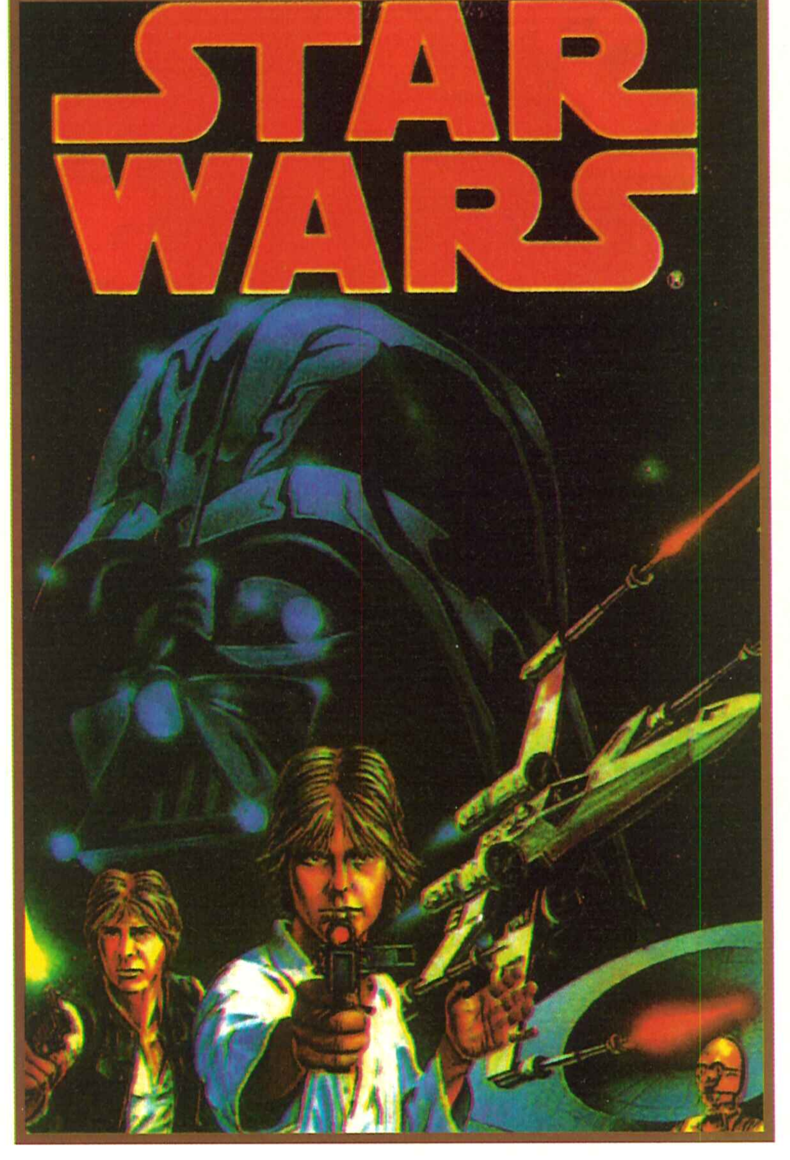
Ambas versiones están a punto de salir a la calle. Con ellas se completará una de las consignas de la programación de U.S. Gold, que todo el mundo, que todas las consolas, puedan gozar de sus títulos.

UBI SOFT Desde la galaxia...

Menudo lanzamiento que nos tiene preparados la compañía francesa. Es que no te lo vas a creer. Ni más ni menos que la versión para Game Boy de **Star Wars**. Sí, la privilegiada película de Lucas y Cía que después de arrasar en todos los circuitos cinéfilos se ha lanzado con toda su fuerza al mercado de las consolas. Seguro que recordaréis su versión Nintendo, ¿verdad?, porque era algo fuera de lo normal. Pues, sin perderla de vista, prepárate ahora para recibirla en la GB. Tendrá la misma acción, los disparos y la aventura que la otra, sólo que en 22 fases de auténtico lujo.

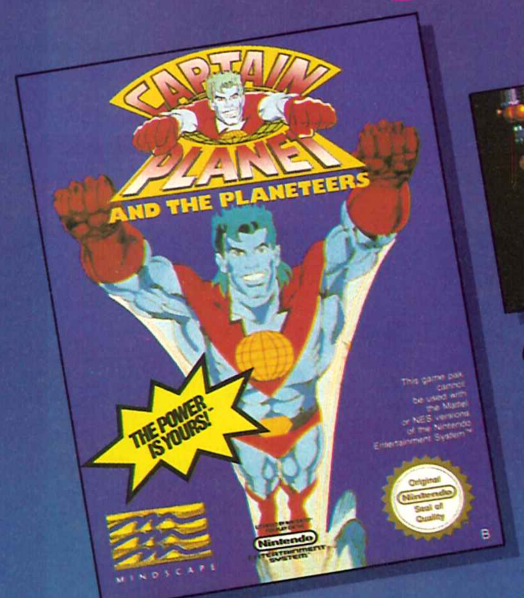
A lo largo del juego podremos controlar a tres héroes distintos, que mucho nos tememos serán Luke Skywalker, Han Solo y la Princesa Leia u Obi Wan Kenobi. No podía ser de otra manera.

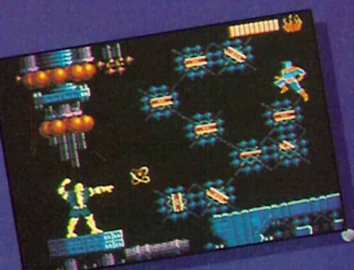
Ubi Soft no nos avanzó nada más. Yi nada menos. Star Wars tiene el nombre, la fama y, suponemos, la calidad necesaria como para lanzar a la casa francesa más allá de la galaxia. En cualquier caso permaneceremos atentos a esta singular compañía porque nos parece que no va a quedar ahí la cosa. Quizá una versión de alguna cosilla, quizá un título de los explosivos y originales. Nunca se sabe. Pero lo cierto es que todas las compañías se están apuntando a la fiebre de las consolas, y no pensamos que los chicos de Ubi quieran perderse la mejor oportunidad. Así que, ya saben, ahora o nunca.



La Guerra de las Galaxias ya camina, o está a punto de hacerlo, sobre Game Boy. Gracias al empeño de Ubi por hacerse con los derechos de este título, muy pronto los aficionados a la pequeña de Nintendo podrán hacerse con el entramado aventurero que está dispuesto a ofrecer uno de los cartuchos más esperados del momento. Pero, recordad que es tan sólo el principio, y que Ubi puede deparar muchas sorpresas.

...AHORA!!





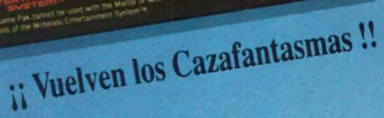
CAPTAIN PLANET

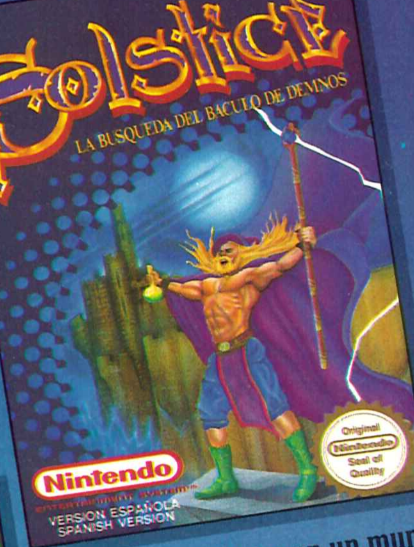
La mayor aventura ecológica con un nuevo y poderoso héroe.





NEW GHOSTBUSTERS II





Entra en un mundo tridimensional lleno de insospechados peligros.



SOLSTICE



... EL CATALOGO MAS EXTENSO





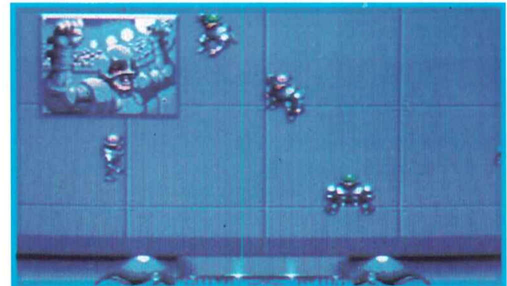
SPACO, S. A.

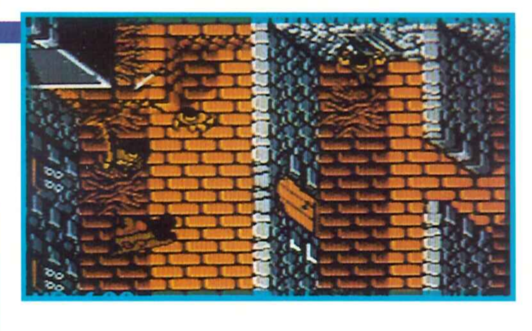
Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL: 803 66 25 (8 Líneas)

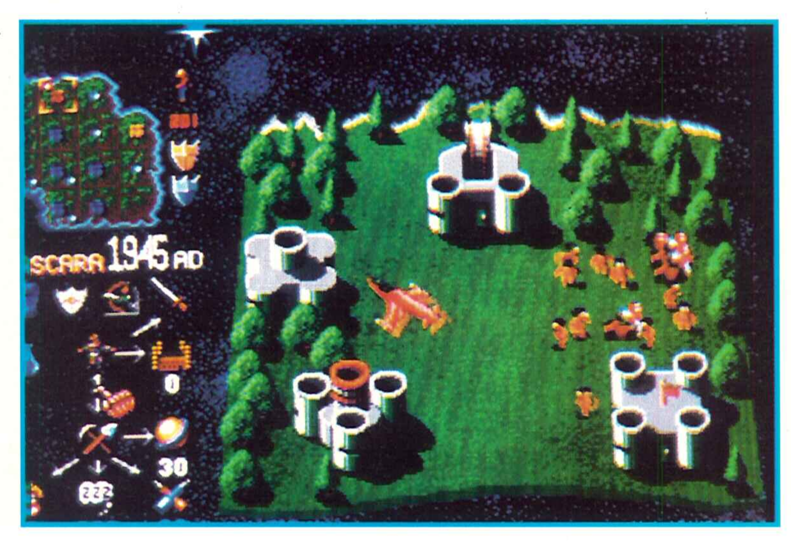








Speedball 2, Robin Hood, Another World, Superman y Mega-Lo-Mania son algunos de los títulos que Virgin tiene en cartera para finales de este año y principios del que viene. Estamos, como veis, de enhorabuena una vez más. Y es que cuando Virgin se pone a "segar" no hay dificultad o complicación que les pare los pies.





VIRGIN
Sega y sólo Sega

Virgin se presentó en la feria con un sin fin de novedades para toda la familia Sega, siguiendo la línea a la que nos tiene acostumbrados esta popular compañía. Empezamos sin más demora.

En Mega Drive se espera para Diciembre la llegada de juegos como **Mega-Lo-Mania**, en el que nos convertiremos en un dios todopoderoso capaz de crear todo tipo de maravillosos mundos y **Xenon 2: The Megablast**, la segunda parte de uno de los mata-marcianos más famosos, que también nos deleitará con su presencia en Master System. Algo más habrá que esperar (principios de 1993) para recibir otros cartuchos de calidad, como **Another World**, ya sabéis, la aventura del hombre más moldeable del software en la que más allá de buenos argumentos hay una técnica mucho más que brillante, o **Mick & Mack: Globlal Gladiators**, con nuestros amigos los MC Kids a la cabeza, embarcados esta vez en una cruzada ecológica con el fin de hacer desaparecer la basura de la Tierra. Una misión que podréis llevar a cabo también en Master 8 bits.

Para esta última consola, que por cierto, no tienen ninguna gana de quedarse atrás, también pudimos ver novedades de la talla de **Robin Hood**, una aventura de acción con toques de Rol, o **Superman**, el superhéroe que no para de rescatar a multitud de niños por todos los rincones del mundo. Con sus súper poderes y su más que súper bondad, también para la Game Gear.

FIN. La Redacción.

PD:Faltaron Sega y Nintendo, las más grandes. No se lo perdonaremos, pero tampoco nos vamos a olvidar de ellas.

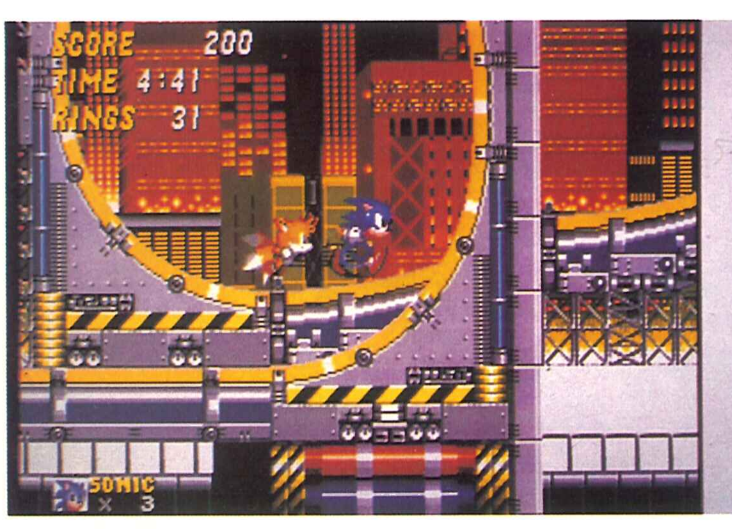



Lo nunca
visto
de Sega

SON

THE HEDGE

IMPRESI





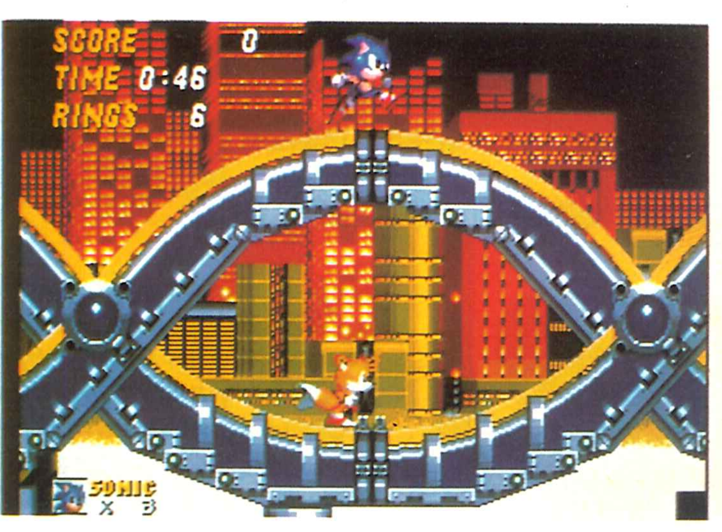
El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.
Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.
El que pega fuerte pega dos veces.
SONIC 2... Te pega.



IC 2
HOG

ONANTE



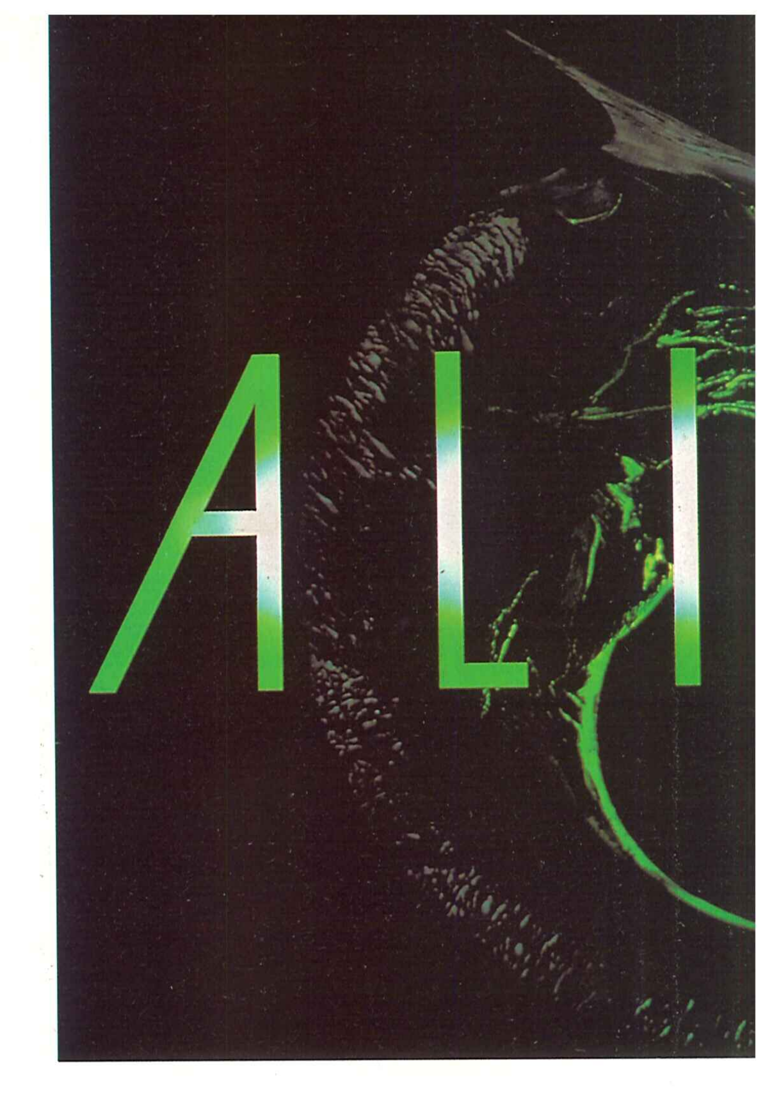


DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR

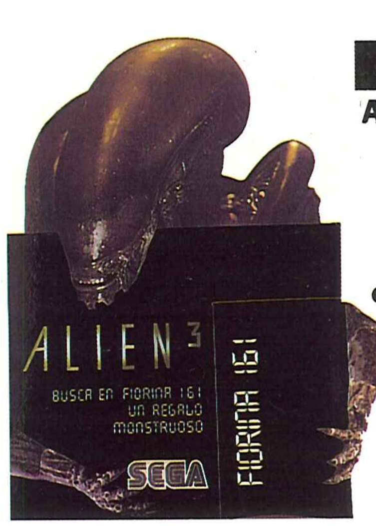
Vive una Aventura





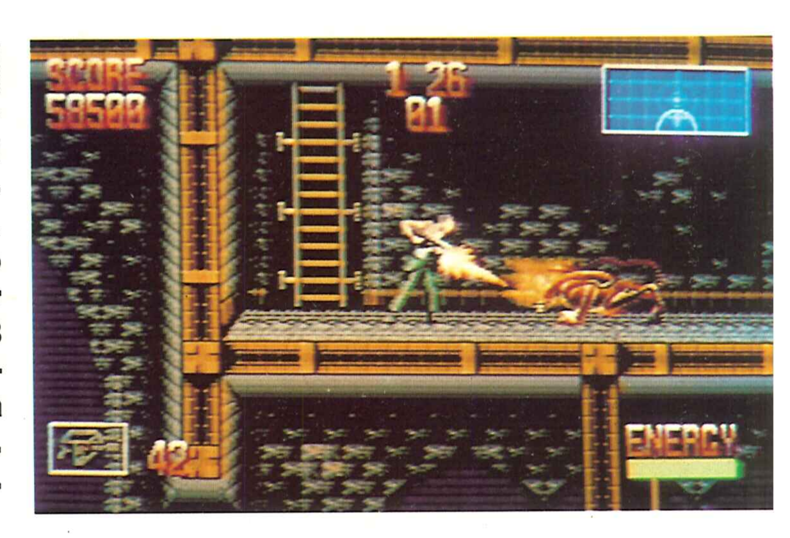


EL TERROR INVA



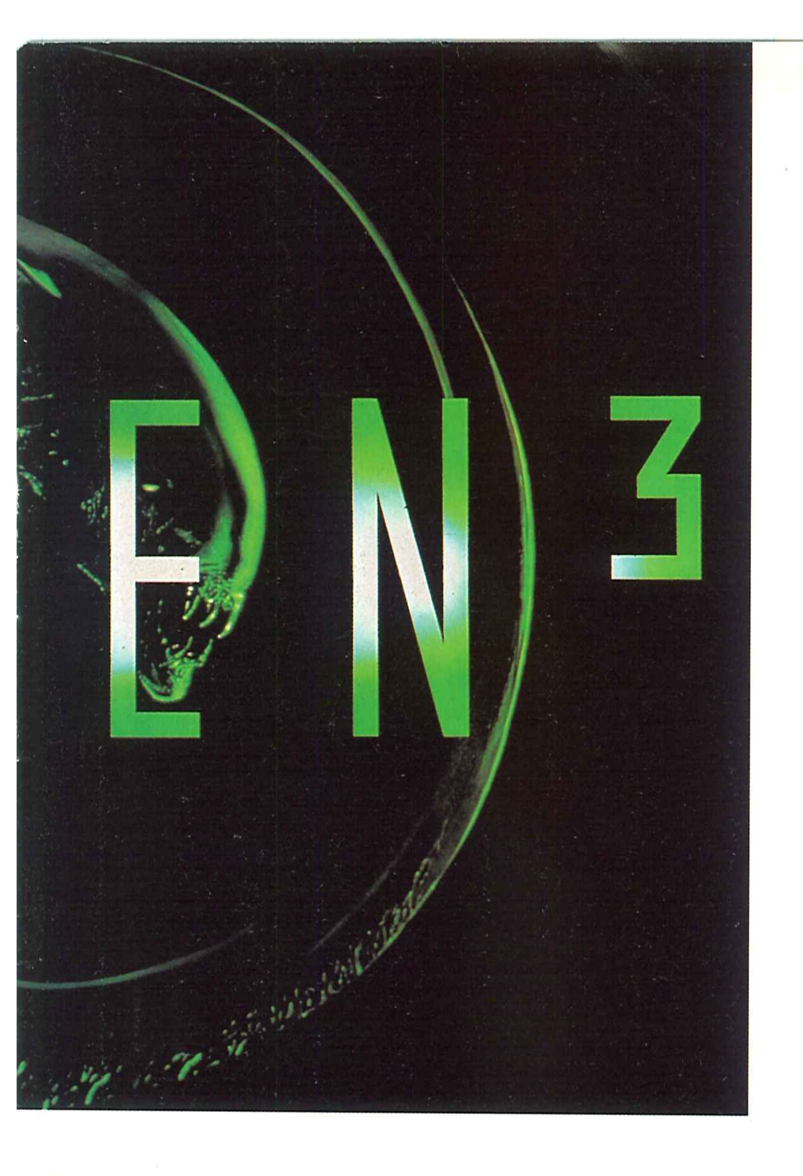
ALIEN PUEDE SER TUYO

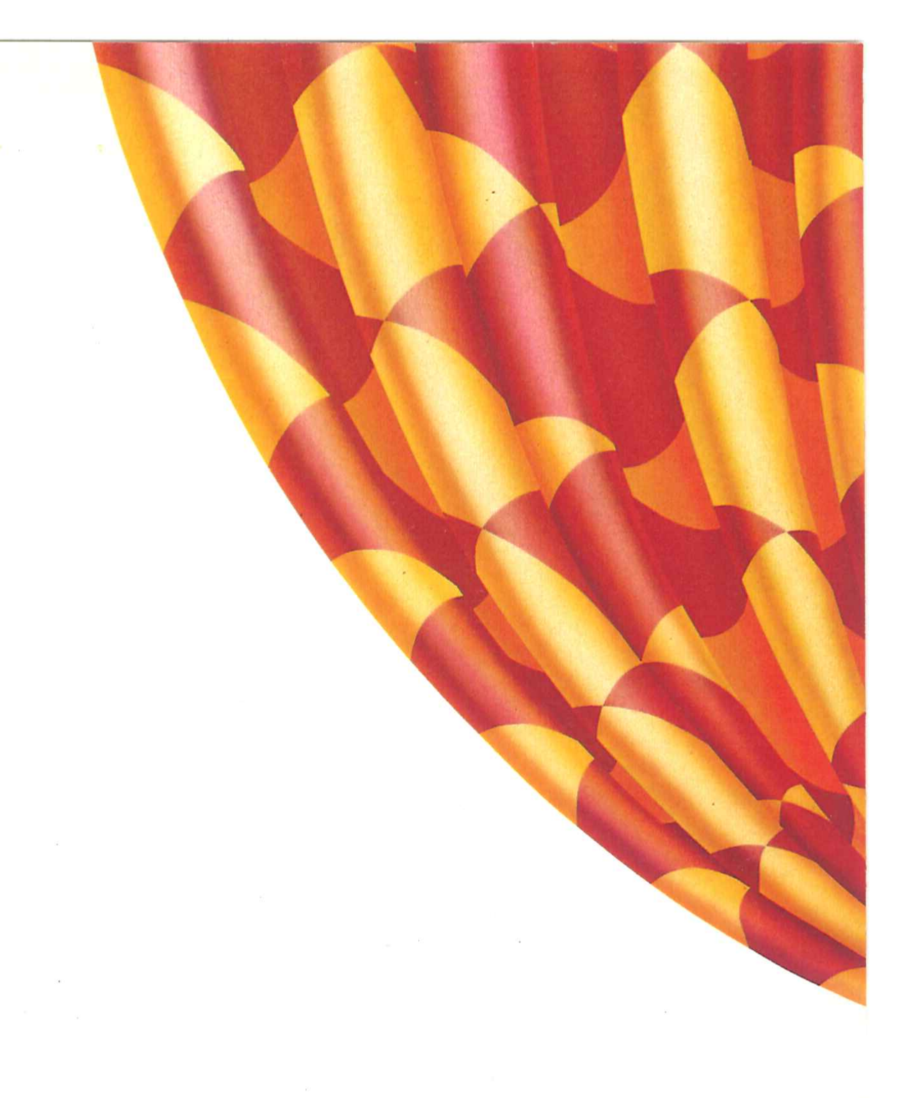
Acercate a tu distribuidor SEGA y participa en el concurso más monstruoso de este planeta. Resolviendo un pequeño enigma podrás conseguir el videojuego ALIEN 3 de SEGA, relojes, camisetas... y una riñonera de combate. ¡Participa!. Tu arrasas.



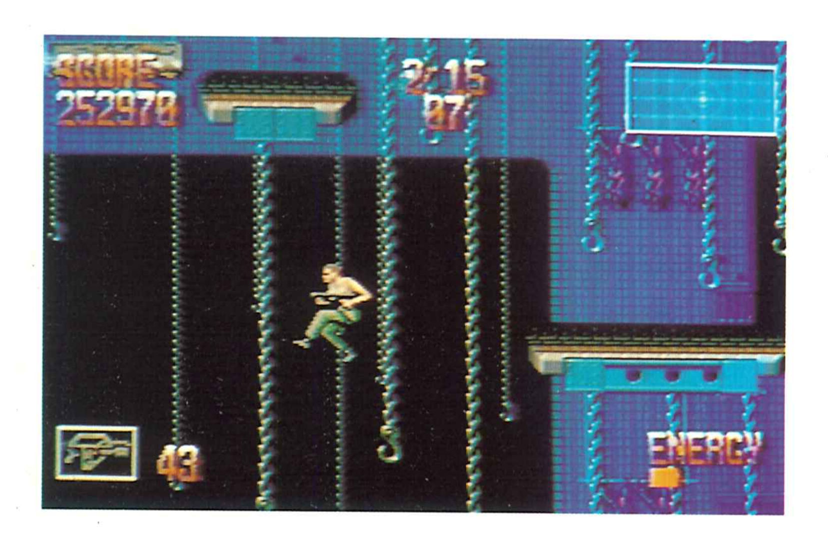
El regreso de la pesadilla en su máxima potencia. ALIEN III. ¡Escalofríos de otros mundos invaden tu consola!.
Prepárate para el combate contra el alienígena más repulsivo del universo. Nunca perdona, no hay heridos, nadie sobrevive....
Habrás de emplear los trucos más sucios para ponerte a su altura. ¡No te quedes corto!.
El mundo está en tus manos... o en sus asquerosas garras. ¡Tú decides!.

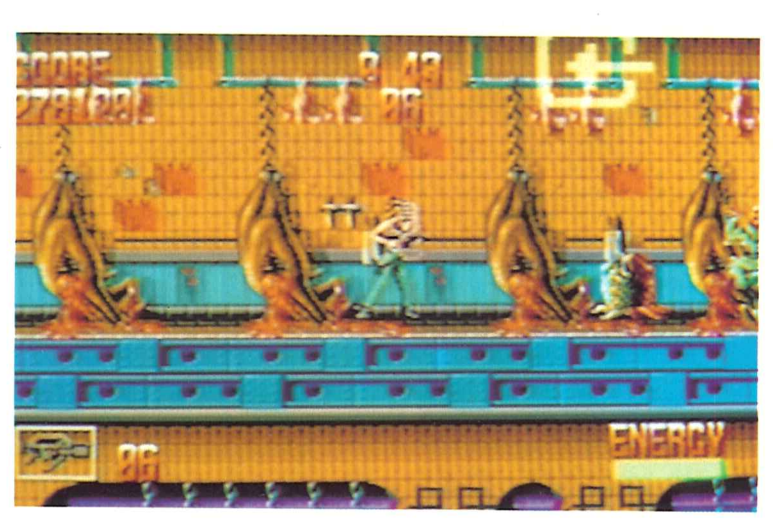
DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.



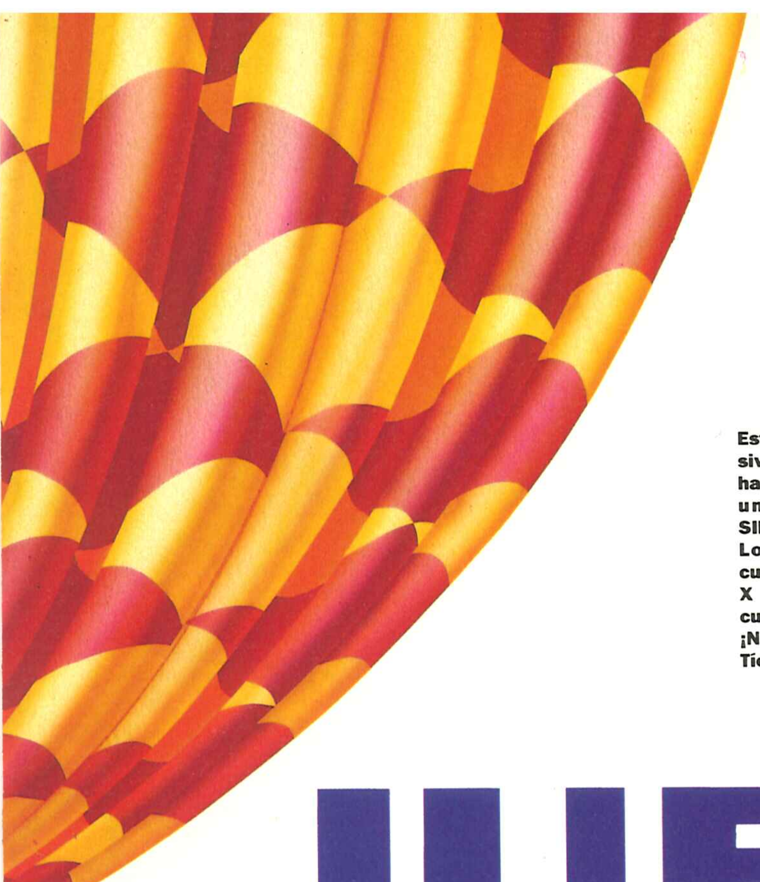


DE TU CONSOLA





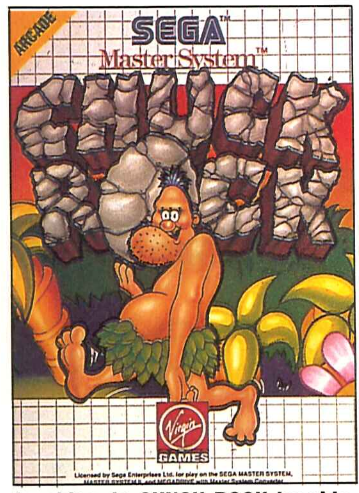




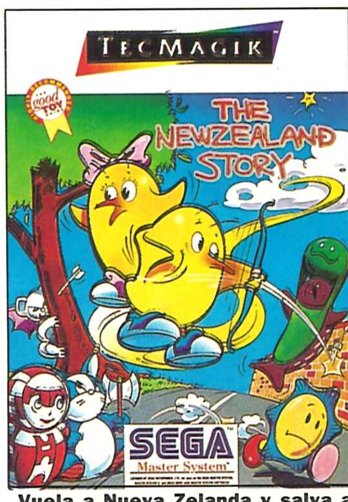


Esta si que es buena. Repulsivos seres de otros planetas han ido a tocar las narices de un monstruo como BART SIMPSON.
Lo llevan claro. Entra en el cuerpo de BART y reparte rayos X para distinguir sus grotescos cuerpos.
¡No olvides tus gafas de rayos X!. Tío, esta es la tuya.

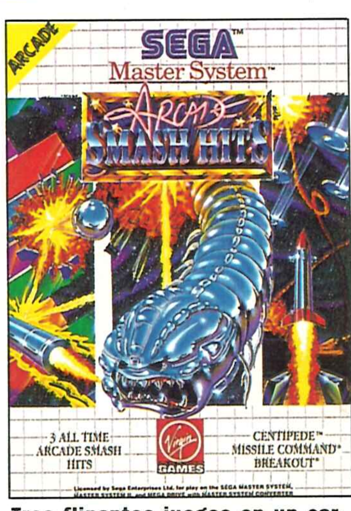
JUEGATE



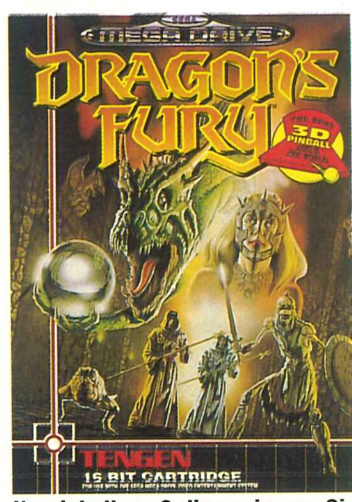
La chica de CHUCK ROCK ha sido capturada. Dinosaurios trastornados te esperan en un rescate a muerte. ¡Parte con todo!.



Vuela a Nueva Zelanda y salva a tus colegas de los más diabólicos enemigos. El tiempo corre rápido.



Tres flipantes juegos en un cartucho:
Missile Command, Centipede y Breakout.



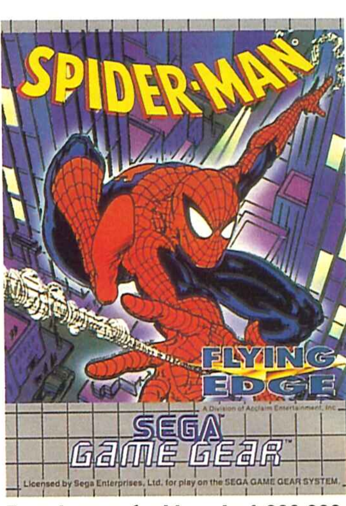
Un pinball en 3 dimensiones. Si eres lo bastante bueno puedes conseguir un billón de puntos.



Ponte la máscara del terror. Tu novia, Jennifer, depende de ello, utilizarás motosierras para salvar su vida.



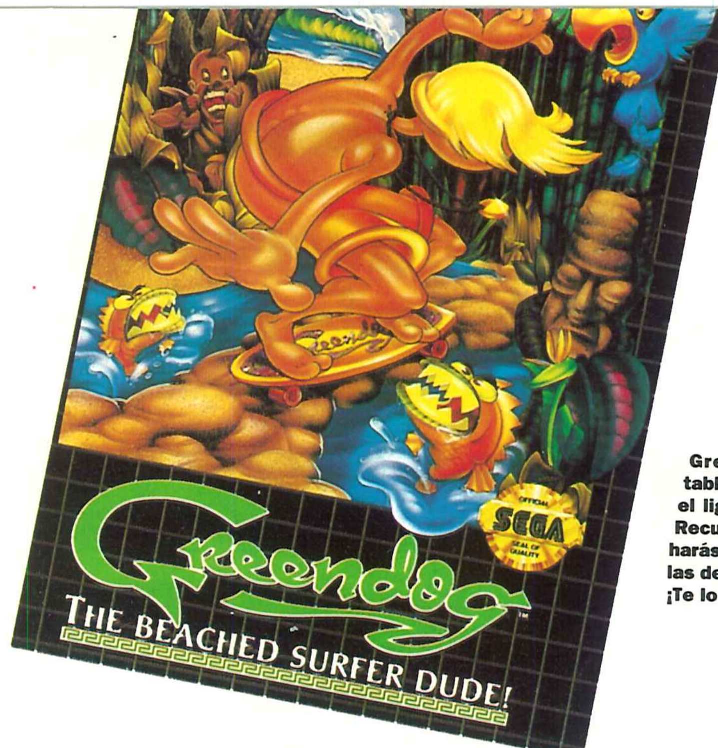
Acompaña a Mc Fly en su frenética carrera contra el tiempo.



Tu cabeza arácnida vale 1.000.000 de dólares. Los seres más repulsivos persiguen la recompensa. ¡Telarañas en acción!.

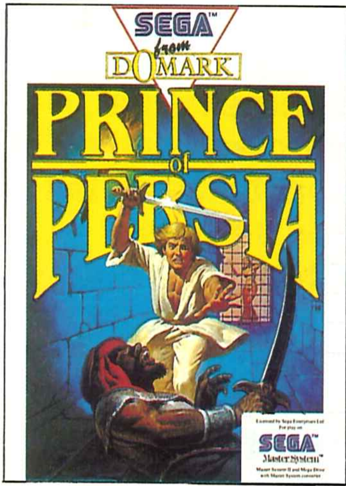


Increíbles smashes, y passing shots... son tus armas. ¡Házle un globo a tu mejor amigo!.



Greendog ha perdido su tabla de surf. Se le terminó el ligoteo y vacilón playero. Recupera su tabla Azteca y harás feliz a todas las chavalas del Caribe. ¡Te lo agradecerán!.

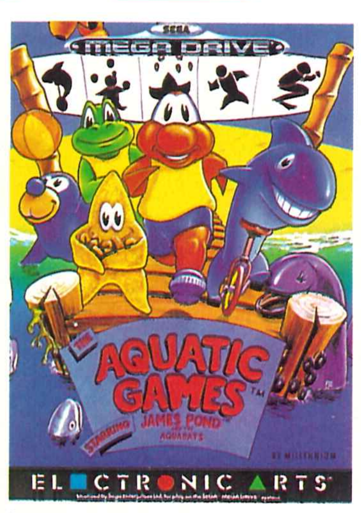
LO TODO



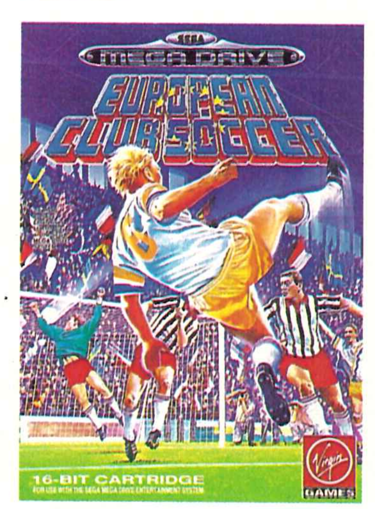
Empuña la espada para salvar a una princesa de lo mas guapetona.



¿No quedan héroes en la tierra de las maravillas para librar a la gente del malvado rey MOLE y sus secuaces?



James Pond presenta:
LOS AQUABATICS.
Los juegos acuáticos más desmadrados de la historia. ¡Mójate!.



Cálzate bien las botas y prepara los tacos para triturar a 170 equipos de fútbol. ¡La copa está en juego!.



Arranca la máquina más potente del mundo y revienta el asfalto a tu paso. El Gran Premio está en juego. ¡Pónte los laureles!.



Así será el juego más esperado de la historia de Sega

¡SONIC ha vuelto!



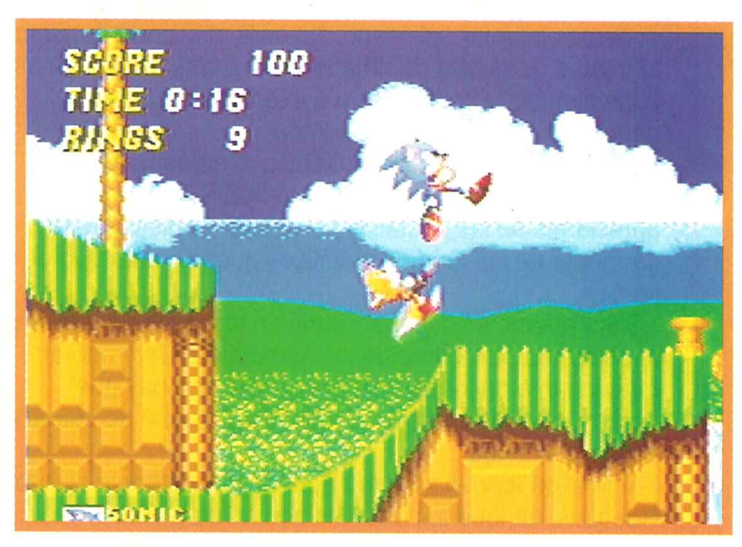


El héroe de las púas azuladas y los piés ligeros no ha podido resistir más tiempo alejado de las pantallas de las Sega de sus amores.
Su retorno estaba más que anunciado y a nadie le ha cogido por sorpresa. A nosotros, menos.
Pero cuando, tras todos estos meses de espera, hemos vivido el momento de introducir este cartucho -con una versión aún no definitiva-, en la Mega Drive, no hemos podido evitar un ligero temblor en nuestra mano.
Y para que viváis con nosotros en exclusiva el emocionante regreso de este auténtico mito, os invitamos a leer este interesante artículo en el que os mostraremos con todo detalle cómo va a ser lo que, sin duda, puede ser considerada como la nueva obra maestra de Sega.

TODO UN RETO

Cuando Sonic fue elegido mascota oficial de Sega, resultaba lógico pensar que acababa de nacer una leyenda que no tendría fin. Y al asumir tan dura responsabilidad, el puercoespín azulado debió hacerse a la idea de que, a partir de aquel momento, iba a tener la obligación de protagonizar aventura tras aventura. Y a cada cual mejor. Tendría que volver, sí, pero sin defraudar, sorprendiendo... ¡en plan superstar, vamos!. Sonic ha regresado. Millones de miradas se clavan en él. Ahora sóis vosotros quienes tenéis la última palabra.





Sonic no estará solo en esta aventura. En esta ocasión cuenta con la ayuda extra que le proporcionará su nuevo amigo: Two Tails, el zorro, que corre, salta y coge anillos como nadie.



Esta segunda parte cuenta con todos los ingredientes que hicieron famoso a Sonic 1. Desde loopings y rampas hasta endemoniadas curvas en las que alcanzaremos velocidades auténticamente de vértigo.

EL SECRETO MEJOR GUARDADO

Hasta que Sonic 2 no salga a la calle de una forma definitiva a partir del próximo mes y, por tanto, no tenga impresa su carátula, su manual de instrucciones y se lleve a cabo una potente campaña de marketing a su alrededor, no habrá ser sobre la Tierra que le saque a Sega un sólo dato acerca de cómo va a ser el cartucho definitivo.

Unas cuantas diapositivas de pantallas, algunos faxes y un poco de información "provisional" han sido las únicas señales de vida que Nick Alexander, -el director de la compañía japonesa en Europa-, ha facilitado hasta el momento a la más que ávida prensa especializada.

El reportaje que estáis leyendo y disfrutando en estos momentos es el fruto de muchas llamadas, de intentos variados de conseguir algo importante y, especialmente, del interés de Sega España por ofrecer a los lectores de Hobby Consolas -digan lo que digan, su revista favorita-, una auténtica exclusiva a nivel europeo.

Aún con todo, lo "único" que hemos conseguido ha sido un cartucho para Mega Drive que contiene tan sólo cuatro fases, que no muestra todas su opciones y que, -además de quedarse "tieso" con bastante facilidad-, sufre de algunos errores que, seguro, quedarán solventados en la versión final. A pesar de ello, no hemos podido resistir la tentación de compartir con todos vosotros lo que tenemos y de mostraros algunas pantallas de las escasas fases del juego a las que hemos tenido acceso.

En fin, lo importante es que váis a poder haceros una idea bastante aproximada de las maravillas que se encierran en este Sonic 2, que, como véis, no son pocas.



LA HISTORIA

El argumento de Sonic 2 es, si cabe, el punto más delicado de esta historia. Muy a pesar nuestro, evidentemente.

La carencia de datos que tenemos en este punto es mucho más que alarmante... lo diremos,total.

Sega no ha abierto la boca para que salga de ella ni el más mínimo detalle acerca del argumento de esta joya de la programación, y no se ha inmutado lo más mínimo ante nuestro reiterado interés de conseguir alguna pista sobre el objetivo del juego. ¡Nada, que no tenemos ni idea de qué es lo que persigue Sonic en compañía de su nuevo amigo Two Tail -quien, por cierto, tampoco sabemos de dónde proviene-.

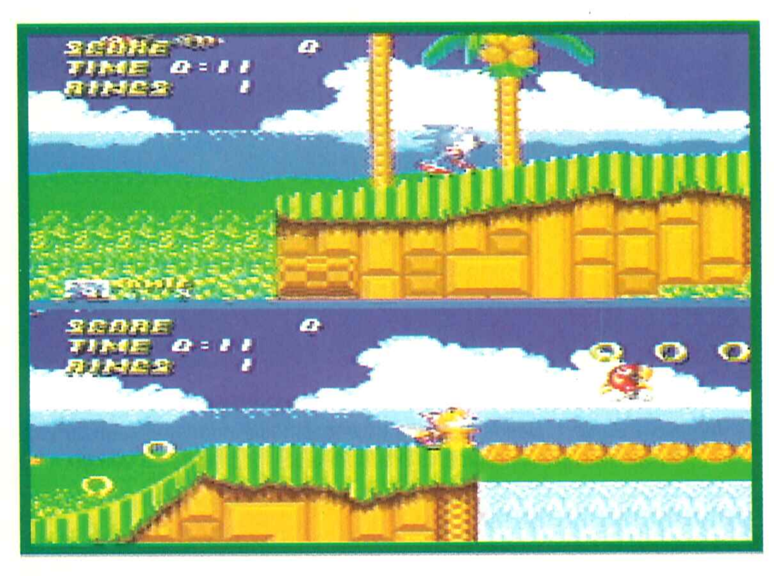
Pero como algo hemos jugado e imaginación no nos falta, hemos pensado que antes de no deciros nada, podemos intentar adivinarlo. No será muy correcto, pero al menos os servirá para haceros una idea. Utilizaremos pues el método comparativo e intentaremos, por deducción, acercarnos a la historia.

La idea de Sonic vs Dr. Robotnik, acompañada de laberintos y anillos por doquier, se repite. Tal y como apreciaréis en las pantallas, la vida de Sonic vuelve a depender de los objetos metálicos que inundan todo el juego.

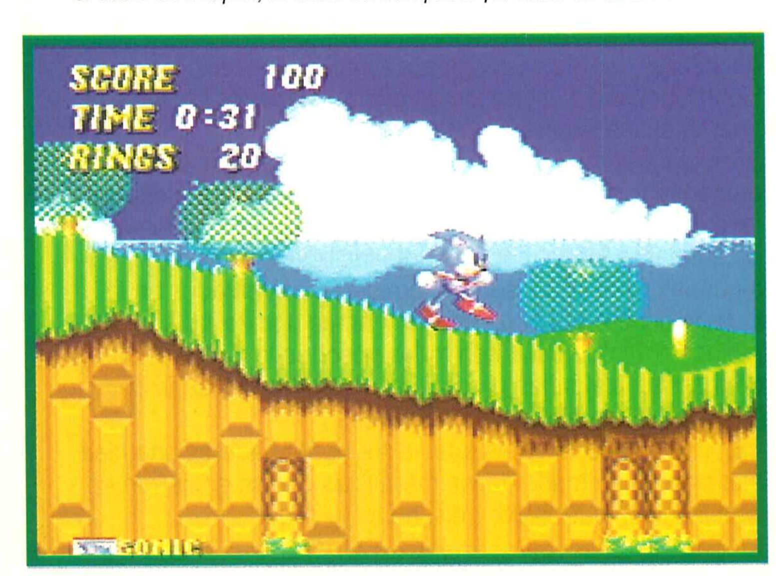
Claro que no sólo la vida, también las fases de bonus y, suponemos, la captura de las esmeraldas dependerán nuevamente de los anillos, aunque, y todo hay que decirlo, la verdad es que en nuestro cartucho no aparece la fase de bonus...

Al final de todo el cotarro habrá que enfrentarse al malo Robotnik, aunque suponemos que no para liberar a los animalitos del bosque -como ocurría en el primer juego-, sino con otra intención. ¿Lujuria?, ¿dinero, vil metal?, ¿rescate?... la solución en el próximo Hobby Consolas, en las mentes de los programadores y en los 35 niveles de frenetismo que esperan a los más afortunados. Aunque lo de los 35 niveles tampoco está confirmado...

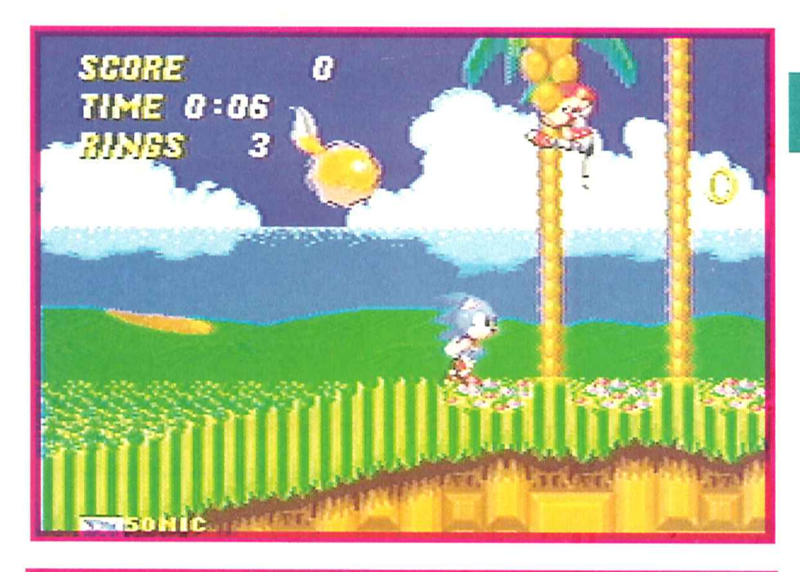
Una de las mayores innovaciones de Sonic 2: el modo de dos jugadores, en el que dos consoleros podrán competir simultáneamente. ¡Una pasada!



Al dividirse la pantalla, los peligros se multiplican: el doble de enemigos, el doble de rampas, el doble de trampas... ¡el doble de diversión!









LOS PERSONAJES

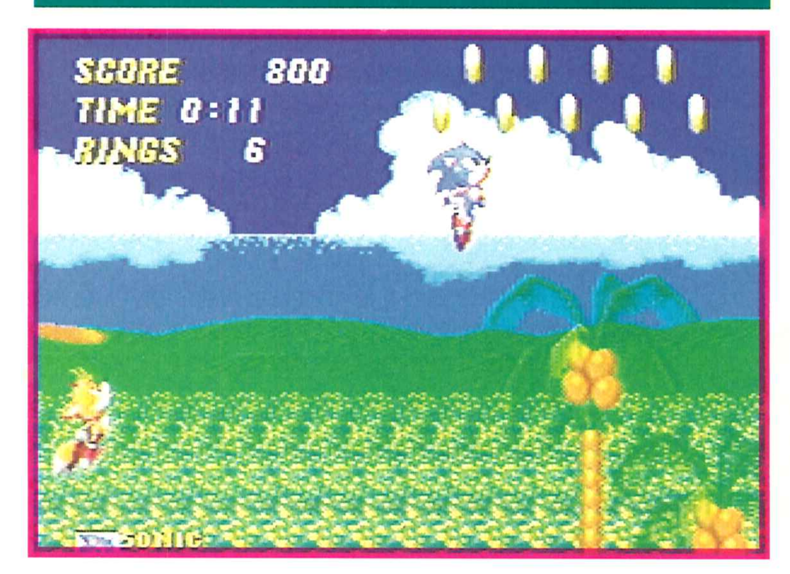
A Sonic le ha salido una compañero/amigo en esta segunda entrega. Al erizado personaje le acompañará un simpático y pequeñajo zorro -otra vez a vueltas con los animalejos- llamado Two Tails, o «dos colas» que no le dejará ni a sol ni a sombra.

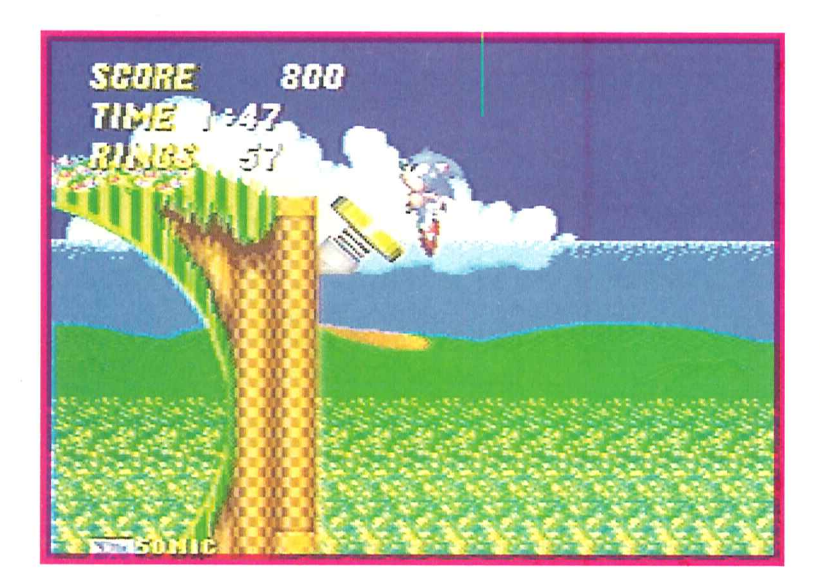
Junto al nuevo carácter, que añade dinamismo y novedad al programa, se han apuntado otros individuos que además de alegrarnos la vista, enloquecerán aún más el sistema. Dragones, murciélagos, luciérnagas, monos y serpientes tratarán de bloquear los caminos a Sonic, ya a mitad de fase, ya como enemigos finales.

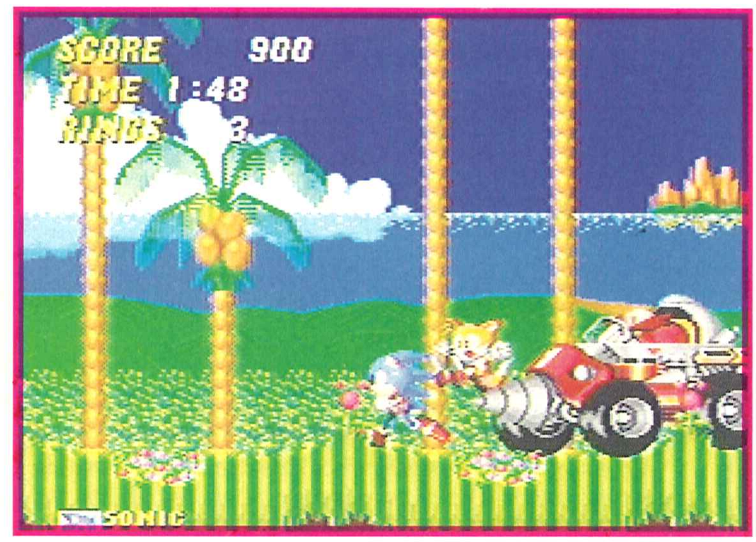
El Dr. Robotnik parece seguir íntegro. Aunque en principio todos los rumores apuntaban a que este malvado científico iba a adoptar el nombre de Mr. Eggman (el hombre huevo), las últimas informaciones confirman que nada va a cambiar.

Por lo demás, todo sigue igual, es decir, se repite la aparición de energúmenos que trataran insistentemente de quitarnos nuestros preciados anillos.

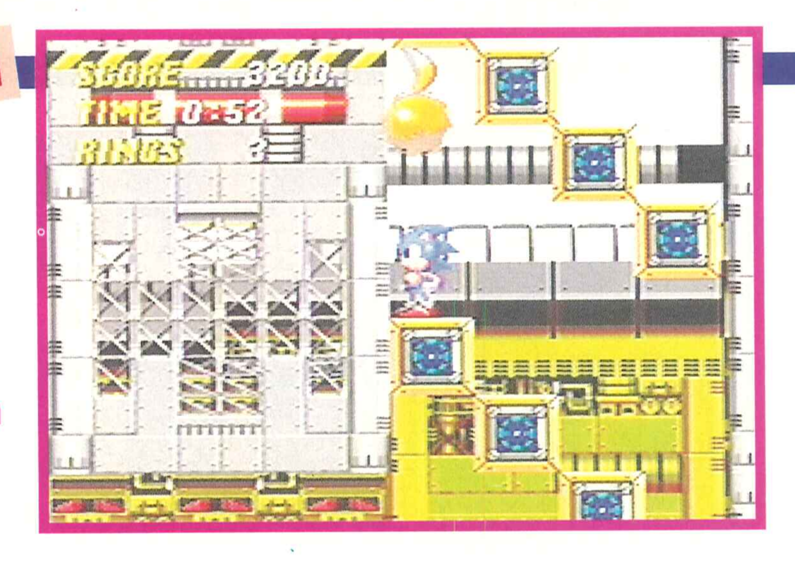
Todo está listo para el regreso de Sonic: Master System en Octubre, Game Gear y Mega Drive en Noviembre. Pero... ¿Seréis capaces de soportar tanta espera?











Como podéis comprobar en las pantallas que os ofrecemos, el aspecto gráfico de Sonic también ha conseguido estar incluso por encima de lo que se esperaba.

JUGAR EN COMPAÑÍA

La novedad más destacada que ofrece Sonic 2 con respecto a la primera parte es, sin duda, la posibilidad del juego simultáneo.

Nos habíamos imaginado un montón de cambios, de nuevas ideas, de diseños increíbles e innovaciones caras, pero jamás nos habríamos atrevido a pensar en la revolución absoluta. Porque la presencia simultánea de dos jugadores en un programa de este carisma, supone y supondrá siempre una revolución.

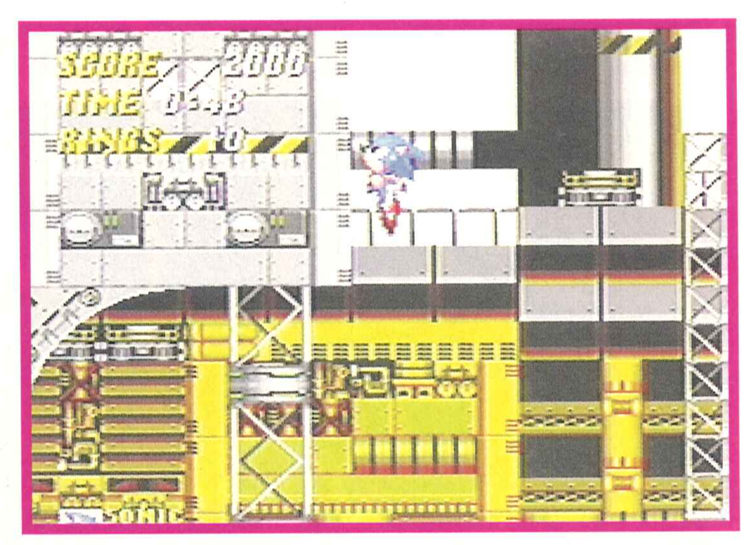
La táctica del «dos manos» ideada por Sega toma como base la presencia del zorrillo amigo de Sonic. Tanto si elegís jugar a un solo mando como si lo hacéis a dos pads, Two Tails siempre será co-protagonista y a veces muy eficaz, de la aventura. Os explicamos.

Si preferís jugar en solitario a Sonic 2 aparentemente no notaréis cambio alguno: la pantalla continuará tan grande y sugestiva como siempre.

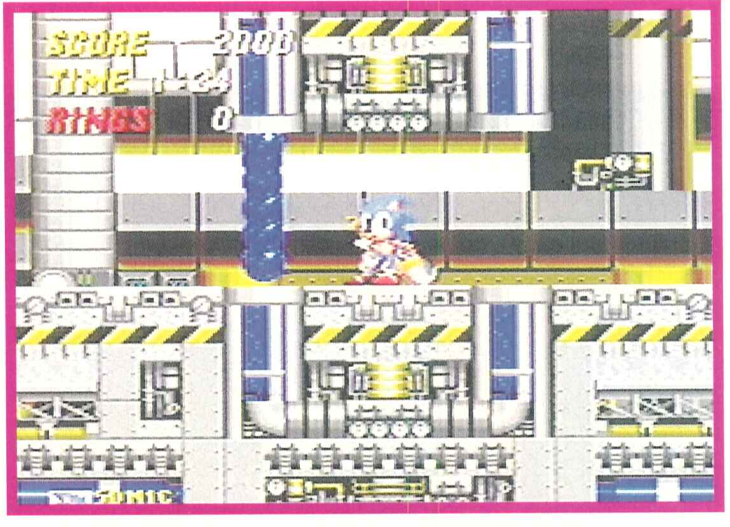
Sin embargo, y seguro que no se os escapará el detalle, junto a Sonic podréis ver a un zorro corriendo a la misma velocidad, haciendo las mismas cosas que el erizo, repitiendo sus gestos y, cuando la ocasión lo requiera, ayudándole hasta el final. La presencia constante de Two Tails, sin embargo, puede resultar tan divertida como agobiante. No sólo porque nos imite en todo momento, sino porque muchas veces es más una traba que una ayuda -cuidado con los choques-.

Pero, por favor, no seáis aburridos. Aunque estéis solos en casa y no podáis jugar contra la lámpara, no os importe: pulsad la opción de los dos jugadores y veréis cómo la pantalla se divide en dos mitades. Es el famoso «Split Screen» marca Amiga que, para la ocasión, se ha vestido de alta resolución y muy buenos modales. De esta forma, en una parte de la pantalla se podrá seguir la odisea de Sonic y en la otra, la del zorro.

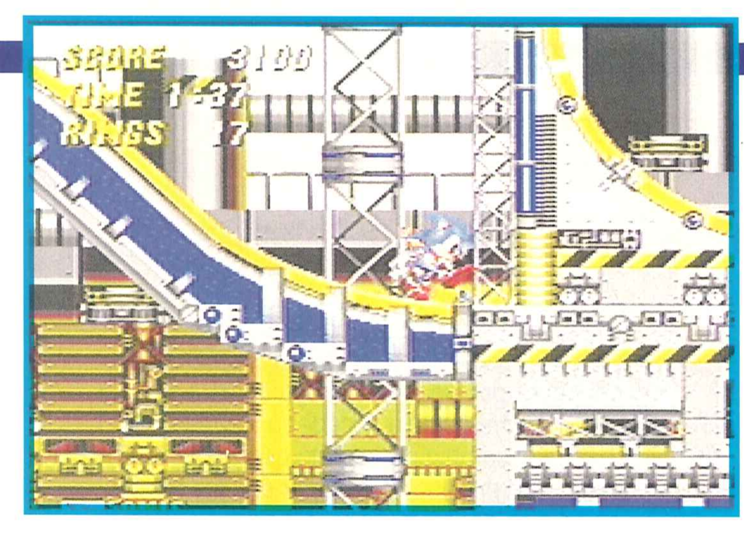
Se oyen rumores, en todo caso, que aseguran que ciertas fases de este Sonic 2 podrán ser abordadas en modo simultáneo de dos jugadores y a pantalla total. La ventaja es que se difrutará de todo el paisaje y nunca se perderá un ápice de detalle, aunque mucho nos tememos que el juego se ralentizará sensiblemente.



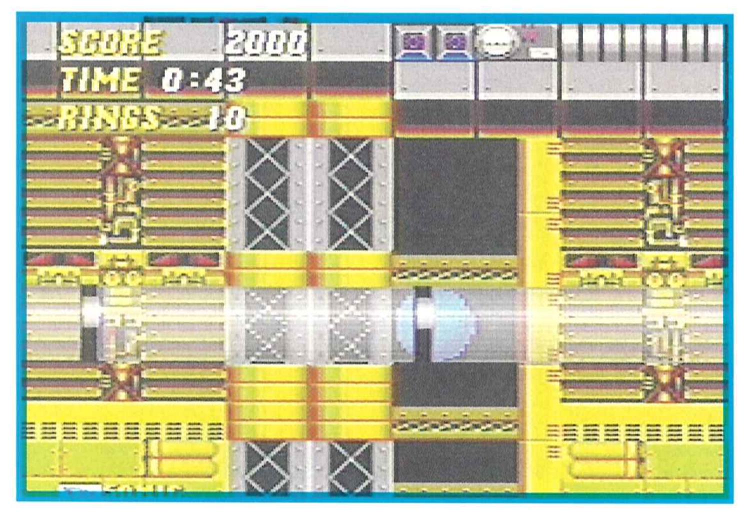
En la segunda fase encontraremos a viejos conocidos como los ascensores acuáticos y nuevos retos como las plataformas flotantes, los tubos trasparentes y los gusanos maléficos.



Estos enormes gusanos azules se encargarán de "aligerarnos" los bolsillos de anillos en cuanto sintamos el contacto de su viscosa piel en nuestras espinas. Incluso Tails no podrá hacer nada contra estas bestias.







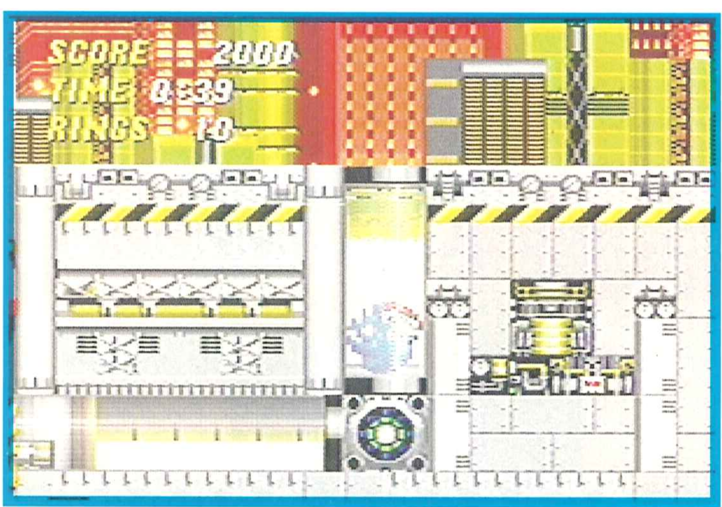
LOS MOVIMIENTOS

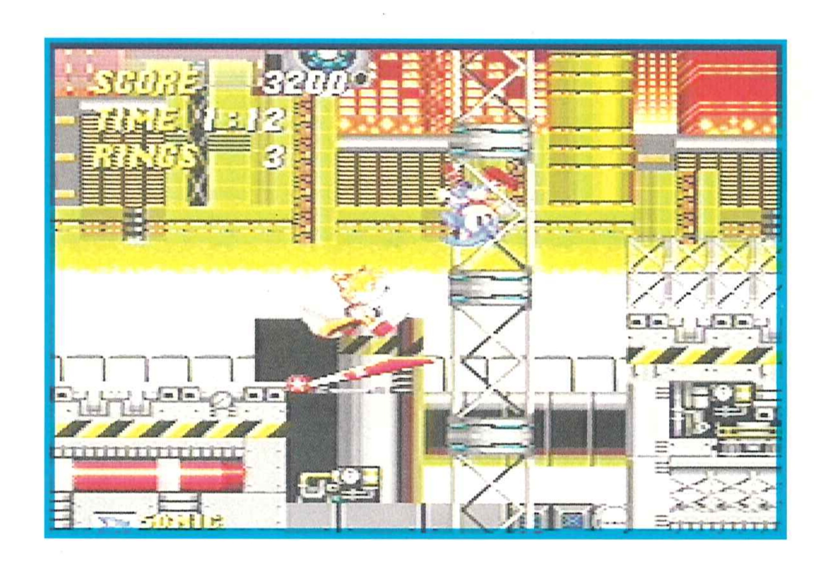
La espectacularidad, grandes mejoras y, sobre todo, el gran dinamismo han sido las consignas introducidas por Sega para llevar a cabo la parte de la «movida» del programa. Aunque parecía imposible mejorar los movimientos diseñados y ejecutados por y para el Sonic genial de la primera parte, la verdad es que se han añadido detalles y muchas variaciones que, para los que no esperáis grandes cambios, serán toda una sorpresa.

Para empezar Sonic no ha perdido ni una sola de sus características congénitas: sigue saltando, corriendo a mil, lanzándose al vacío, desafiando todo tipo de peligros, y, por supuesto, sigue siendo todo una delicia verle deslizarse por esas rampas de Sega.

Pero con Sonic 2 se ha pretendido agudizar ciertos detalles que en el original ya causaron sensación, al tiempo que crear otros nuevos. El erizo ahora puede convertirse en una bola de fuego (abajo y botón de salto pulsados), puede dar un salto mortal con tirabuzón incluido, rodar más deprisa, frenar más espectacularmente y realizar mil y una piruetas. Si le dejáis un ratito quieto, observaréis que su postura de impaciencia ha cambiado notablemente. Ahora se dedicará a mirar el reloj y tumbarse a la bartola, mientras el zorro se convierte en un gran bostezo. Claro que si lo que queréis es hacer que Sonic demuestre lo que verdaderamente vale, no tenéis más que llevarle hasta las nuevas rampas de vuelta y vuelta o a las tuberías transparentes. Si hasta el momento todo ha sido espectacular, no podéis imaginaros qué cotas de actividad se alcanza en estas zonas.

El resto de personajes mantiene movimientos a la altura de las circunstancias. El zorro, por ejemplo, es un alarde de frenetismo y su animación ha sido tratada de una forma extraordinaria. Al mismo nivel que la estrella. Y en cuanto a Robotnik, bueno... ya sabéis que el doctor no aparece mucho, pero será útil saber que siempre viene en helicóptero y que el aparato vuela que se las pela.







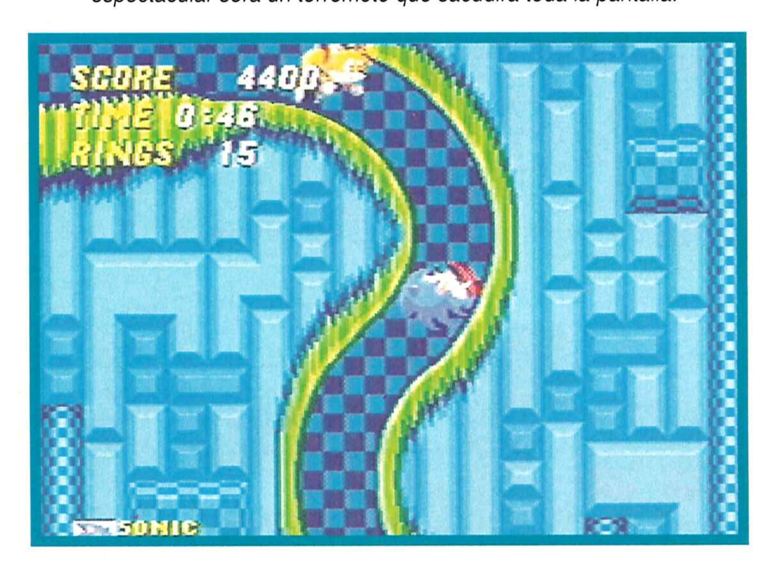
LOS DECORADOS

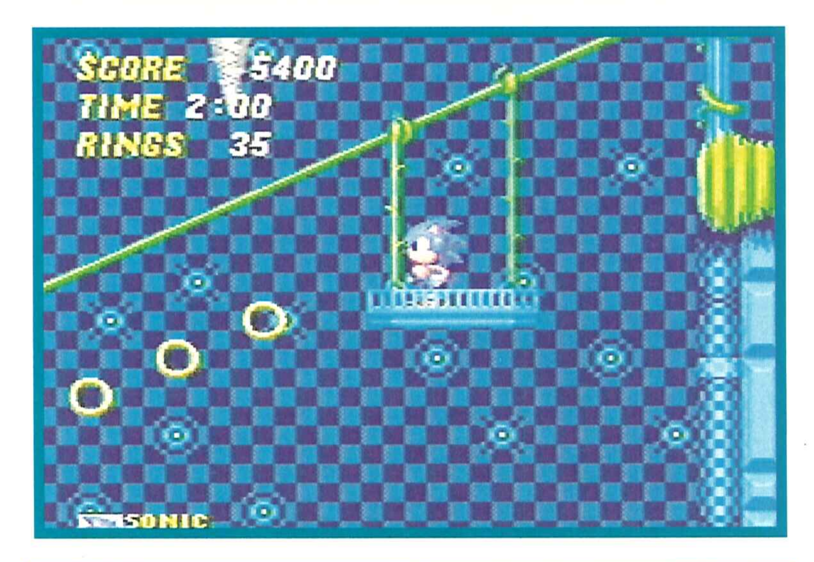
Para gozar de la nueva línea de decoración imaginada y desarrollada por Sega para Sonic 2, hay que tener paciencia. Con algo de esta virtud y la habilidad típica será posible acceder a las fases en que más se nota el cambio de espíritu que ha dado vida al segundo erizo. Si pretendéis alucinar con los fondos en los primeros niveles, estáis bastante equivocados. Tampoco es que os vayáis a llevar una desilusión, pero la cosa no es para tirar cohetes. ¿Por qué?, bueno, porque básicamente se repiten los mismos esquemas, con muy, muy poquitas diferencias, que ya habíamos visto y jugado. Los colores, los gráficos, los dibujos son prácticamente iguales y no será hasta bien avanzada la tercera fase cuando nos encontremos con diseños notablemente diferentes. Echad por ejemplo un ojo largo a la fase del bosque y dejaos atrapar por su colorido y su perfecta definición, o marchar al nivel de la ciudad del futuro y comprenderéis porqué se nos hace esperar. ¡Bien vale luchar hasta la extenuación antes que perderse esos maravillosos paisajes!

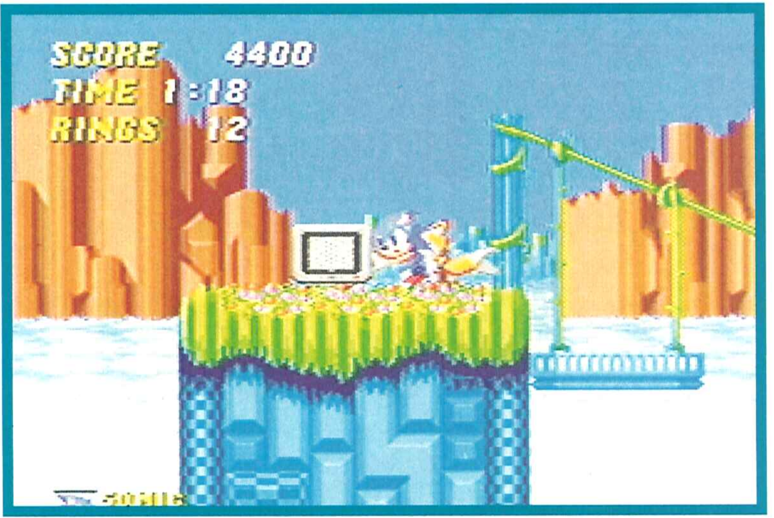
La lava vuelve a cruzarse en el camino de Sonic. Rios y rios de magma amenazarán la integridad de nuestros amigos. Buen temple y mucha precisión será lo que necesitaremos para salir ilesos de esta fase.



Un precioso paisaje montañoso decora la tercera fase, en la que encontratemos numerosos teleféricos y túneles. Pero lo más espectacular será un terremoto que sacudirá toda la pantalla.









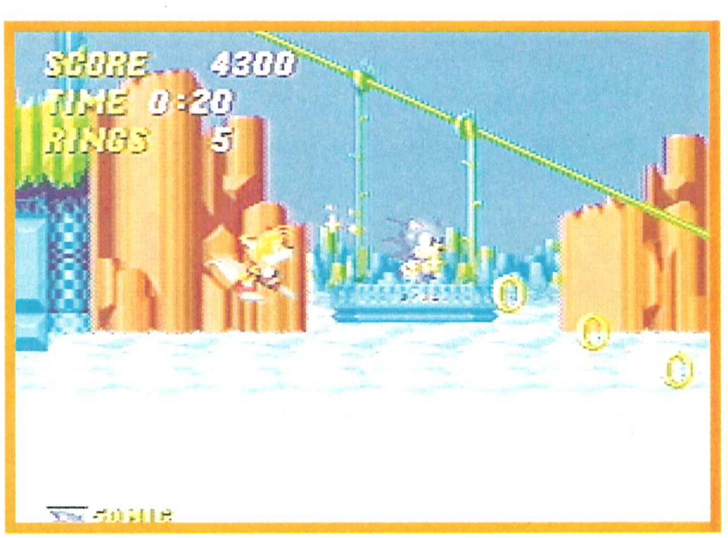






uchas son las novedades que se han incorporado a esta segunda aventura de Sonic, pero la opción de dos jugadores simultáneos... ¡rompe con todo!





LA MÚSICA

Con el tema de las melodías nos pasa casi lo mismo que con el del argumento: lo desconocemos prácticamente todo.

Aunque el semi-cartucho al que hemos tenido acceso tenía buenos sonidos, lo cierto es que tampoco podemos hacernos una idea en firme de lo que se nos puede llegar a ofrecer. Por lo que hemos oído no parece haber excesivas diferencias con respecto a las primeras, y genuinas, músicas. No varía el ritmo, no varían los instrumentos, no varía el «SEEEGAAAA» de la presentación. Pero de ahí, a que a la hora de sacarlo definitivamente le hayan añadido voces, efectos y otras cosillas, va un abismo.

De momento todos han supuesto que la cosa va a cambiar y que a pesar de que, -como en el caso de los decorados-, básicamente se siga la misma línea, se están investigando todas las posibilidades. En cualquier caso estaremos atentos, porque seguro que nos sorprenderán muy gratamente y las melodías definitivas estarán a la altura del resto de elementos del cartucho.



Sonic ha conseguido superarse a sí mismo y se presenta por segunda vez protagonizando un juego en el que corre más que nunca, salta más que nunca y te hará pasártelo... ¡como nunca!

LA JUGABILIDAD

Quizá la «playability»-que dicen los ingleses-, de Sonic es el reto más importante con el que se han encontrado sus programadores. Sonic era gracioso, divertido, espectacular, adicitivo, pero, y superando en todos los porcentajes de estas virtudes, demasiado jugable. ¿Se podía dar más?. Veremos.

Con la idea de buscarle un compañero al erizo, y de paso colocar a un segundo jugador, se ha avanzado todo. La jugabilidad aumenta un 100% cuando son dos los que pueden jugar a la vez. Además se ha dado en el clavo diseñando a un personaje tan súper majo que, a pesar de su gran simpatía, no quita protagonismo a la estrella.

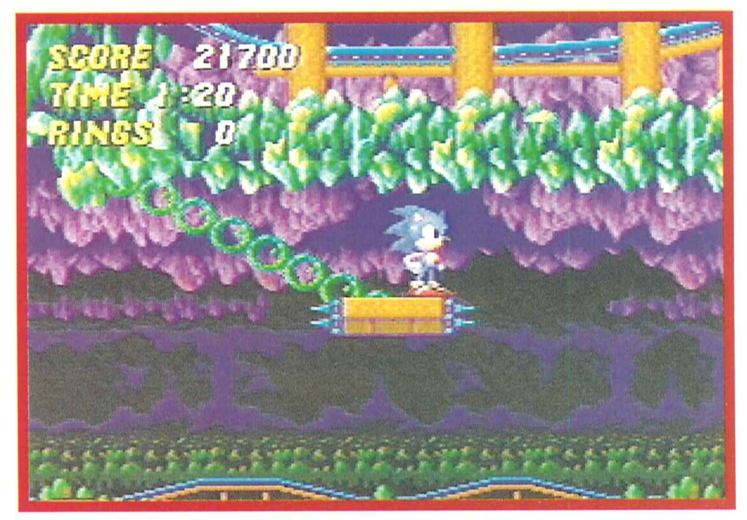
Acelerando el ritmo de juego, forzando la mecánica de la velocidad y dinamizando cada paso, se ha conseguido también ganar la partida a lo imposible.

Sonic 2 es bastante más rápido que su antecesor, más loco y más frenético. Tiene un coeficiente de enganche del 200% y una capacidad de respuesta del mil por mil. Es simplemente una bestia. Una enorme bestia de un potencial de uso absolutamente ilimitado.

¡Sonic se ha superado a sí mismo!.







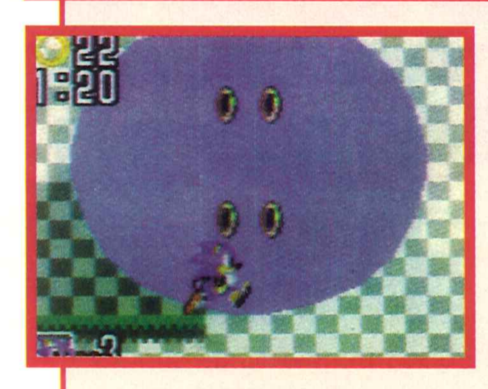






Aunque, efectivamente, el cartucho con el que hemos trabajado era tan sólo una versión incompleta de Sonic 2, lo cierto es que nos dió el suficiente juego como para satisfacer nuestra inicial impaciencia. Porque en tan poco espacio, lo enseño todo.

LAS VERSIONES



Sega pretende sacar a la calle Sonic 2 a finales de Octubre en su versión Master y en Noviembre las de Mega Drive y Game Gear (versión a la que pertenece esta foto-espía). Veremos si será posible. Por el momento sólo sabemos algo del cartucho en Mega drive, pero os podemos dar fe de que se está trabajando simultáneamente en todos los proyectos.

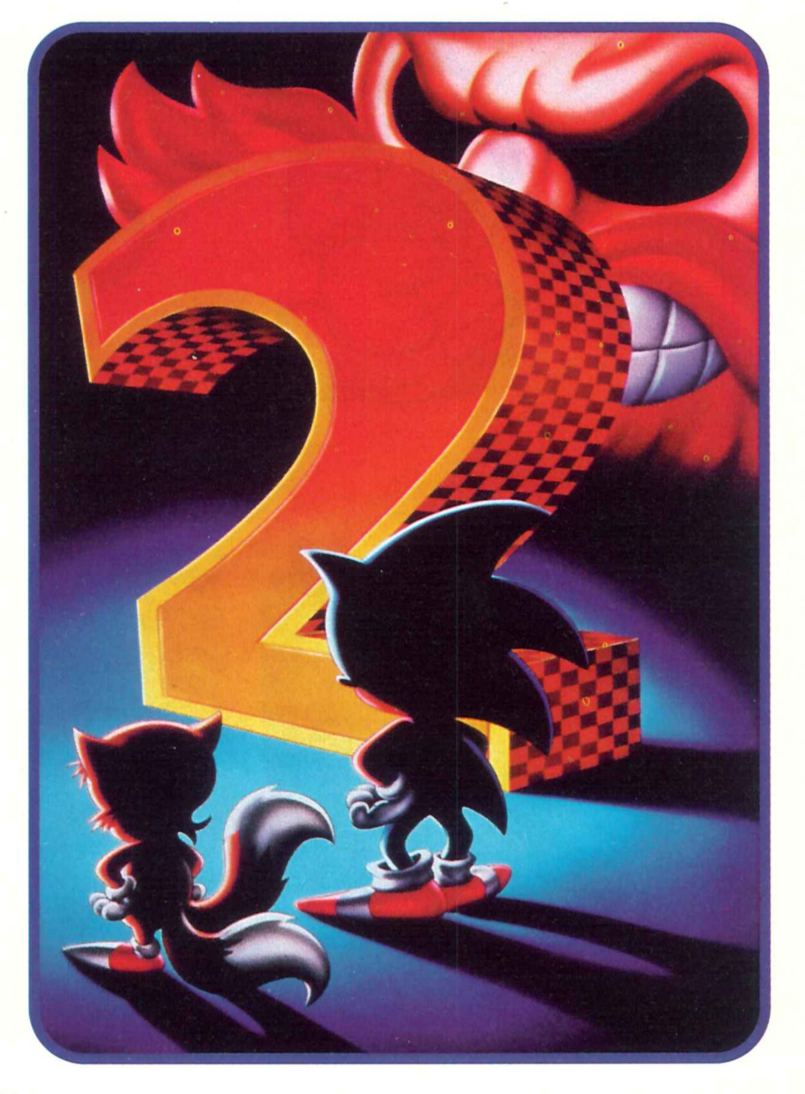
Del resto de versiones conocemos menos de lo justo. Parece que -como era de exigir-, Sega ha decidido dar un toque personal tanto al programa de Master como a la placa de Game Gear, dotándolas de argumentos diferentes, detalles jugosos y aspectos que aprovechan las características de cada consola. Así nos ahorraremos comparaciones, que siempre resultan odiosas...



LA ADVERTENCIA

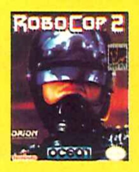
Hemos de recordaros que todo lo que habéis leído en este reportaje ha sido tomado de un cartucho inacabado de Sonic 2 que Sega nos cedió en exclusiva. Todo lo que aquí hemos escrito está sujeto a cambios, muy pequeños o muy grandes, pero cambios al fin y al cabo. ¡Es un riesgo que tenemos que correr ante un acontecimiento consolero como éste!. Haceros a la idea de que esto es una gran Preview y, por favor, perdonad si luego se cambia algo de lo que aquí se ha dicho. ¡Más les vale que no lo hagan!

Amigos, ya sabéis más que nadie acerca de Sonic 2. Ahora sólo os falta esperar al próximo mes para leer el artículo sobre la versión definitiva y saberlo absolutamente todo.

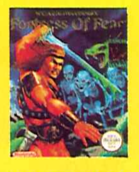


¡CONSIGUE CON LOS SUPERPOSTERS Y LAS

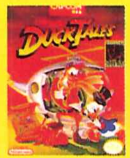
20 SUPERPOSTERS

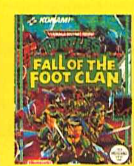






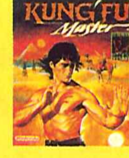


























Reúne 3 bolsas pequeñas de snacks Matutano y canjéalas **GRATIS** en tu establecimiento habitual por un fantástico **Superposter** y dos **Superfichas** de los juegos **GAMEBOY** y **SUPER NINTENDO**.
Hay 20 Superposters y 40 Superfichas con increíbles trucos para jugar **¡a tope!**
¡COLECCIONALOS!



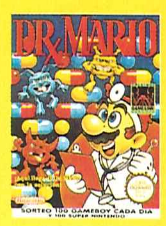


Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona.

Matutano

SUPERFICHAS NINTENDO!

40 SUPERFICHAS





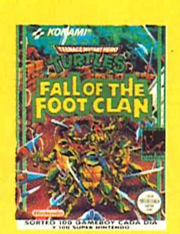


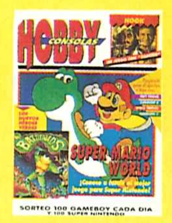




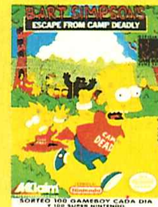


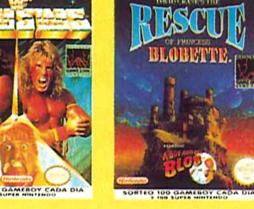




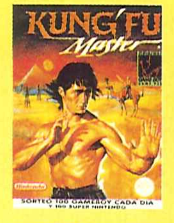






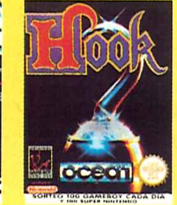


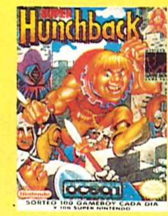








































¡REGALAMOS 100 GAMEBOY CADA DIA Y 100 SUPER NINTENDO!

Sigue las instrucciones que encontrarás en las Superfichas.

¡APRESURATE!

Las **1000** primeras cartas tienen automáticamente un **GAMEBOY GRATIS**



FECHA PRIMER SORTEO: 2 Noviembre 1992. FECHA ULTIMO SORTEO: 5 Diciembre 1992.
En los números de diciembre y enero de esta revista podrás conocer a los ganadores.









¡AHÍ VIENE LA PLAGA!

El payaso más popular de todos los tiempos, -al menos para Bart-, está en serios aprietos. Un gran grupo de ratas pendencieras y portadoras de varios males contagiosos, ha invadido su Casa de la Diversión. Todas y cada una de las salas y jardines de la mansión están totalmente plagadas de molestos roedores y, como era de suponer, Krusty no está dispuesto a aguantar el allanamiento de su morada, por lo que se lanzará en fiera lucha contra una de las epidemias más divertidas de los últimos tiempos.

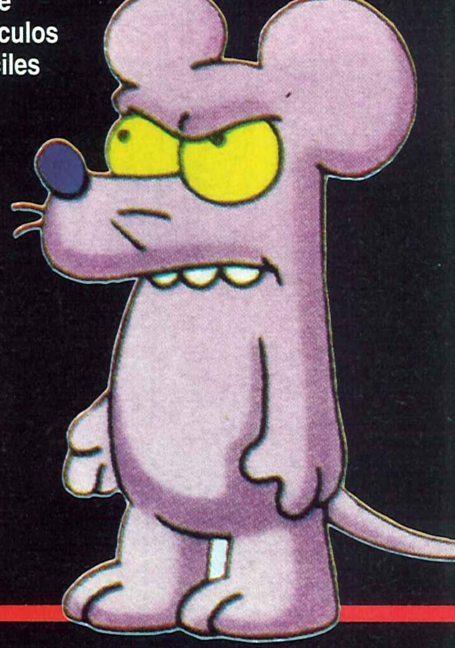
El juego -que ha sido realizado por eos genios llamados Acclaim-, consta de cinco grandes fases, formadas cada una de ellas por varias habitaciones y representadas por su correspondiente puerta. Cuando completes una habitación, esta puerta quedará sellada y, por tanto, libre de la presencia de todo tipo de roedores.

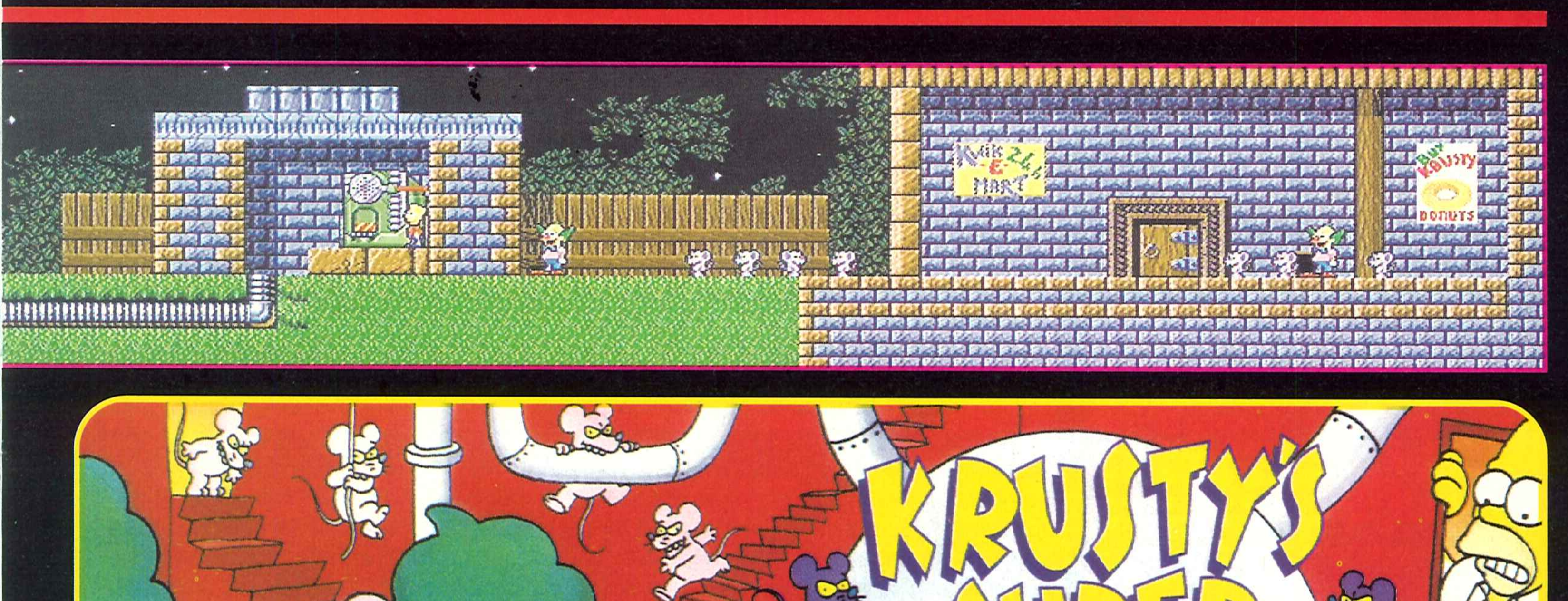
Como habrás adivinado, la misión de Krusty, -y la tuya-, es resolver todas las habitaciones y cerrar la puerta de cada nivel. Para ello tendrás que facilitar el camino de las ratas a la trampa mortal donde serán eliminadas por algún personaje estrella de la familia Simpson, como Homer, Mel o el mismísimo Bart en persona, quienes esperan impacientes su llegada.

Pero el camino hacia los "casca-ratas" está repleto de muros, escalones, tuberías rotas, agujeros y mil obstáculos más que harán que tus intenciones sean bastante difíciles de llevar a cabo, a lo que hay que añadir que las ►





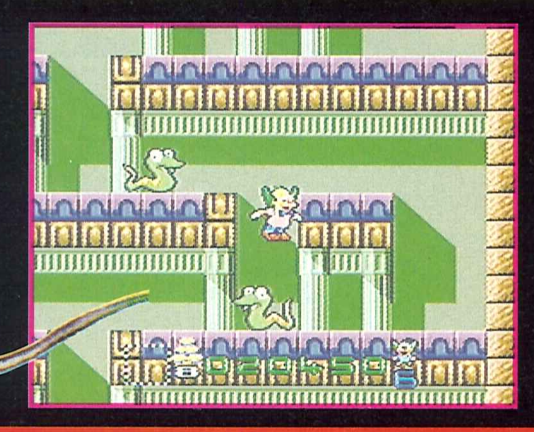




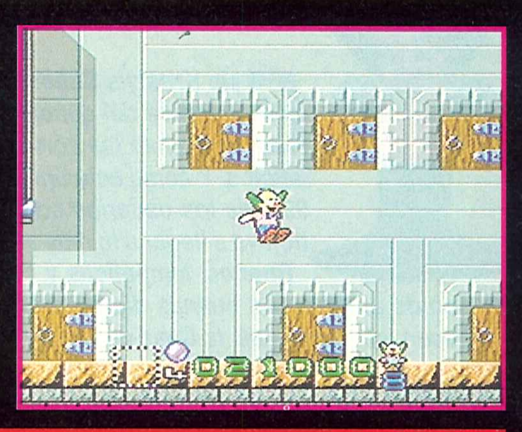
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

DANGER

7000 VOLTS





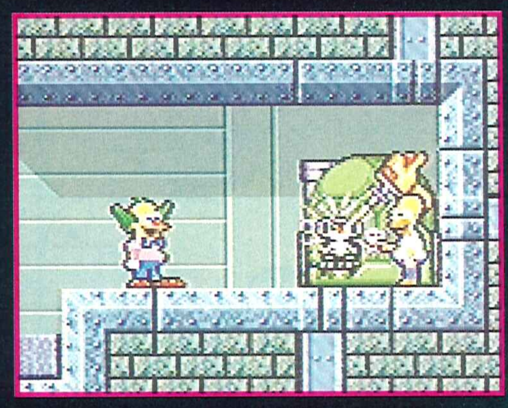


LO MÁS NUEVO













➤ ratas invasoras no tienen ninguna gana de buscar el camino correcto, salvar los obstáculos y seguir su ruta hacia el patíbulo. Ésa es precisamente la misión de Krusty, conducir a los malolientes roedores hasta el lugar que merecen, para lo cual tendrá que mover bloques, arreglar cañerías, romper suelos, situar escaleras, meter ratas en tarros de cristal, tapar agujeros y llevar a cabo todo un sinfín de tareas que pondrán a prueba su ingenio y habilidades caseras. Pero no creáis que aquí acaba la cosa, porque casi todas las habitaciones están invadidas por otros enemigos destruibles que será conveniente eliminar para recorrerlas con más tranquilidad.

Para defenderse de estos molestos seres, cuenta tan sólo de una cantidad limitada de tortas de manzana, que deberán ser lanzadas en los momentos más oportunos. Afortunadamente, en cada habitación se encuentran ciertos cuadraditos que, al ser golpeados, revelarán interesantes objetos. La lista de ayudas y objetos es súper larga, pero proporcionarán los consabidos aumento de score, vidas extra, tortas de manzana, etc...

Bueno, creo que ya te hemos contado más o menos todo acerca de este súper juego... ¡ah! pero que no se nos olvide que, además de exterminar a las ratas, otro de los objetivos que habrá que cumplir a la hora de completar cada habitación será coger todos los objetos y bonus que haya en cada una de ellas.

Amigos, Krusty ya no puede esperar más. Todo está ya preparado y las trampas están en su sitio... tan sólo falta alguien que se haga cargo de la situación y le ayude a exterminar esta terrible pero divertidísima plaga. Si te animas a hacerlo, nunca te arrepentirás.



Tan genial como el show de Krusty



Este Krusty's Super Fun House está dedicado a todos aquellos amantes del género de las plataformas en el que, además, se combinan las correspondientes dosis de estrategia y buenos reflejos. Y como este tipo de público viene a ser aproximadamente el 99% de los usuarios consoleros, nadie duda que el título en cuestión va a llegar a lo más alto de las listas de éxitos de todo el mundo. Buenos, simpáticos y coloristas gráficos, un scroll de vértigo, un sonido preciso con buenas digitalizaciones, y una jugabilidad y adicción totales hacen, sin duda, que la Casa de Krusty sea un lugar auténticamente Super Fun.

The Elf








Enemigos del payaso

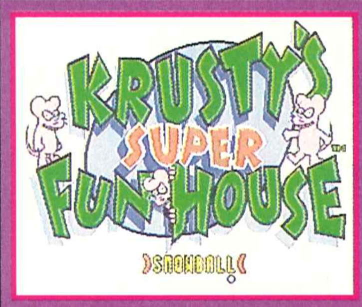





Piquituertos de la llanura: *si ves un pajarraco de atónita expresión y nítidos colores, destrúyelo o sufrirás su furibundo ataque con la consiguiente pérdida de fluido vital.*
El marciano EX-3: *armado con un potente y letal laser, este individuo de verde apariencia se dedicará a dispararte mientras permanezcas en sus proximidades. Un consejo, ¡acaba rápidamente con el!.*
CVNI (Cerdo volante no identificado): *este aparentemente simpático cerdete con alas se dedicará a hacer vuelos rasantes a la altura de tu cabeza con la sana intención de restarte ánimos y energía.*
La serpiente Jonás: *personajillo rápido, resbaladizo y con la fea costumbre de lanzar escupitajos de veneno a Krusty. Un buen pastelazo y ¡a freir espárragos!*







Passwords

Krusty's Super Fun House dispone de la interesante e imprescindible opción de los passwords o claves. Cuando hayas completado todas las puertas o habitaciones de una fase, el payaso Krusty te mostrará gentilmente el password que permite el acceso al siguiente nivel. Gracias a ello, cuando vuelvas a encender tu consola dispuesto a continuar tu partida, teclea la clave y comenzarás en la fase correspondiente. ¡Gracias amigo password!.

LAS PUNTUACIONES


Plataformas

ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Dificultad: ¡Piensa mal y acertarás!
Nº Continuac.: Passwords.
Nº de fases: 60

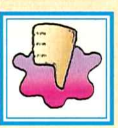


87


85


94


Una genial idea protagonizada por un genial personaje.


Que las ratas invadan la casa de Krusty.


92

LO MÁS NUEVO

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

FEATURING THE SIMPSONS!

MEGADRIVE

CARRERA DE RATAS




La Fauna de la Fun House

Sabemos que acabamos de contar algo parecido hace apenas dos páginas y media. Pero no nos duelen prendas a la hora de decir que los Megadriveros encontrarán en su camino enemigos similares a los de la versión Super Nintendo. O viceversa, que tanto monta...

Serpientes: ¡cuidado con ellas, lanzan unas bolas mortales!

Alienígenas: van armados con un potente láser.

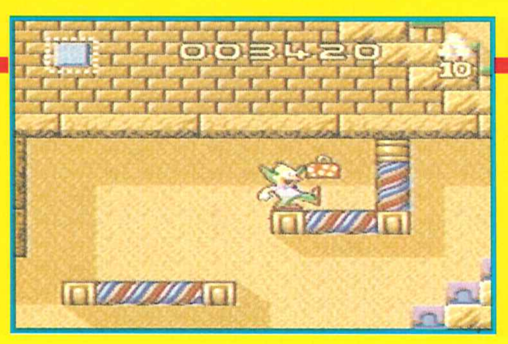
Cerdos voladores: su único cometido parece ser aterrizar su gordo trasero sobre tu cabeza

Pajarracos: vuelan en un intento contínuo de atizarte en el coco.

Goteras: no dejan de ser gotas de agua, pero parecen tener vida propia ya que caerán sobre tí en el momento más inoportuno.







El show de Krusty era el de mayor aceptación en Springfield. Por ello, y gracias a sus importantes ingresos de publicidad, el payaso más querido por todos los niños logró amasar una pequeña fortuna. Con ella pudo hacer realidad su más antiguo sueño: construir La Super Casa de la Diversión.

Pero, un día, la desgracia se cebó sobre el pobre clown: una oleada de ratas invadió su recién inaugurada atracción, poniendo en peligro toda su inversión. ¿Qué podía hacer? La única opción que le quedaba era solicitar la ayuda del más ferviente de sus fans: Bart Simpson.

Así, con la ayuda de Bart, Homer y su compañero de show, Sideshow Mel, se pusieron manos a la obra. El plan era que Krusty atrajera a las ratas hasta la descomunal máquina troncha-ratones manejada por Bart y sus amigos y éstos, allí escondidos, darían buena cuenta de los malditos roedores.

Esta es la historia que te empuja hacia el interior de un juego en el que, además de personajes súper, o mejor dicho, mega populares y ratas a mansalva, encontrarás una buena cantidad de objetos que te resultarán imprescindibles a la hora de llevar tu misión a buen destripe... esto... término. Estamos hablando de pasteles y bolas metálicas para lanzar contra tus enemigos, de bloques con los que nivelar el suelo, de baratijas en forma de bolsos y tazas que proporcionarán numerosos puntos a tu marcador...

Y sólo cuando tu astucia haya conseguido que la última de las ratas haya pasado a mejor vida, podrás ir a la puerta del nivel y ➤

Acclaim vuelve a presentarnos un juego en el que los Simpsons y sus amigos conseguirán hacernos pasar momentos megadivertidos.







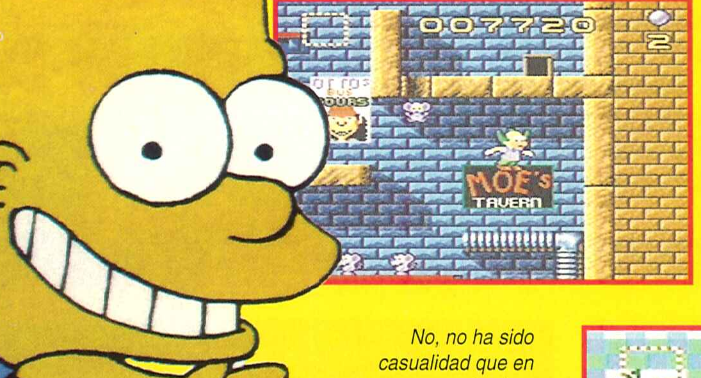
Krusty camina alegremente por su "divertida" mansión. Pero él sabe que tiene que tener cuidado porque en cualquier momento puede acabar -literalmente-, viendo las estrellas.

➤ cerrarla para que ningún osado roedor vuelva a entrar. Será el momento en el que podrás pasar al siguiente nivel, sin duda, mucho mas complicado, si cabe, que el anterior.

Todo ésto te puede estar pareciendo excesivamente ¿sencillo?, pero tenemos que advertirte que, a menudo, la acción se complica hasta límites insospechados y en vez de llevar a las ratas directamente hacia la máquina exterminadora, tendrás que usar tuberías succionadoras o muelles para impulsar a los roedores directamente hacia la eternidad.

Sin embargo no queremos ponerte las cosas demasiado difíciles. Vamos a darte un poco de moral. Si consigues encontrar una bolas metálicas, podrás derribar algunos muros y acceder a salas repletas de objetos puntuables y vidas extra. La importancia de encontrar estas pantallas es tal, que en algunas fases es necesario recoger todos los objetos para poder cerrar las dichosas puertas.

Pero no temas. En Krusty´s Super Fun House nunca encontrarás cerradas las puertas de la diversión.







No, no ha sido casualidad que en estas tres instantáneas hayamos "pillado" al simpático payaso maniobrando en el aire. ¡Es que el consolega se pasa medio juego en el aire!

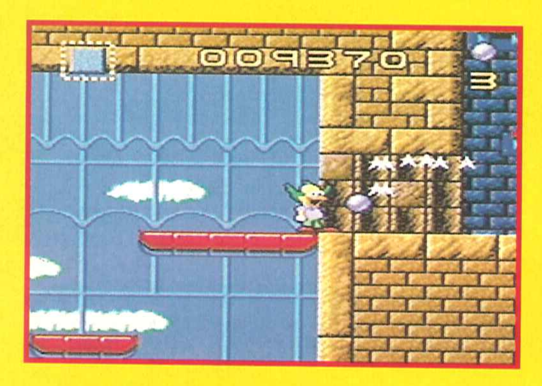


Ponga una ratonera en su vida





La sofisticación de las máquinas encargadas de dar el pasaporte a los ratones llega a límites insospechados: gigantescos guantes descoyuntadores, lasers... e incluso un inflador de ratones que convierte a los infelices roedores en preciosos globos. Y si encima estos aparatos los manejan Bart, Homer o Sideshow Mel.. ¡ya os lo podéis imaginar!









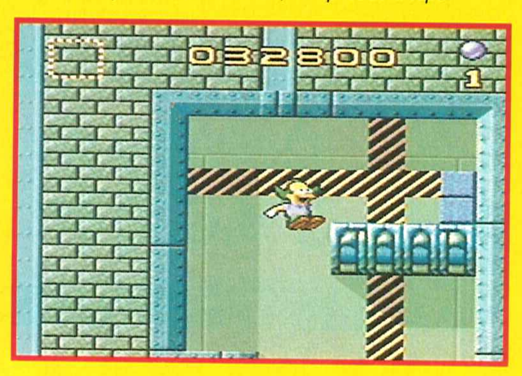
Mientras intentaba capturar a la serpiente, Krusty se dió un castañazo que le hizo ver una vez más las estrellas. La pérdida de energía que ello le ocasionó, le hizo dudar de sus posibilidades reales de conseguir vaciar su mansión de esos malditos roedores



Ahora nuestro payaso favorito parece dar saltos de aunténtica alegría megadrivera. No queremos ser gafes, pero mucho nos tememos que este estado de felicidad no le va a durar demasiado, ya que su objetivo es, de verdad, complicado a tope.







Uno de los mejores juegos

Con una gran influencia del ultra galardonado Lemmings, llega a Mega Drive el primer juego protagonizado por los Simpsons, o mejor dicho, por Krusty, uno de los personajes secundarios de la serie.

Esta nueva creación de Acclaim, mezcla de estrategia y plataformas, resulta tan explosiva que hasta el más convencido detractor de este tipo de programas caerá rendido ante las peripecias de este payaso en su agotadora lucha contra las ratas. Y es ahí es donde este juego tiene su principal virtud: en la adictividad que genera la extenuación. Imposible no quedarse pegado delante de la pantalla.

El Consolero Enratonado

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

FLYING EDGE + ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Ratoneramente alta.
Nº Continuac: Hay claves.
Nº de fases: 60



86

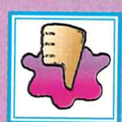
82

93





Gráficos divertidos y originalidad clara.



Sonido mejorable. La versión S.N. le ha ganado por un punto.

91



SUPER GHOULS 'N GHOSTS®

GENIO Y FIGURA HASTA LA SEPULTURA

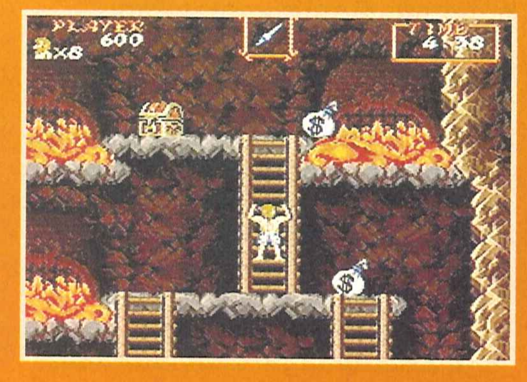














Desde que Capcom creara el mítico Ghost'n Goblins hace exactamente seis años, y su segunda parte Ghouls'n Ghosts hace cuatro, estos dos clásicos han sido motivo de conversión para casi todas las consolas. Con la llegada de la Super Nintendo, las mejores compañías, -entre ellas Capcom-, empezaron a realizar versiones de sus clásicos, pero aprovechando las posibilidades de la nueva máquina.

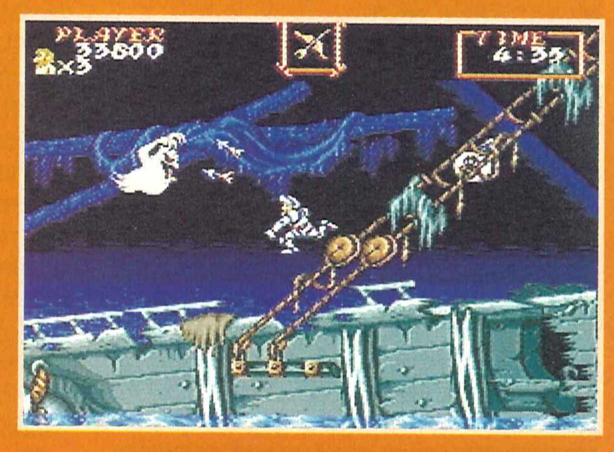
Fue entonces cuando surgió el Super Ghouls'n Ghosts de Super Nintendo, una versión totalmente nueva y especialmente programada para esta consola. Por supuesto el jueguecito levantó clamores y admiración en Japón y los Estados Unidos.

Ahora, por fin, este súper juego llega a España y todos vamos a tener la oportunidad de disfrutar con lo que es, sin duda, uno de los mejores juegos de Super Nintendo y que levantará grandes pasiones entre los numerosos fans de Sir Arthur.

La historia -conocida ya-, comienza así. Nuestro intrépido caballero se encontraba descansando en su bonita casa de campo. Su última aventura le había dejado convaleciente del tobillo izquierdo y quería reposar durante un tiempo. Pero, ¡ay! amigos, el mal nunca descansa y el malvado hechicero Xardius está dispuesto a terminar con la tranquilidad del caballero andante y de todo el reino.

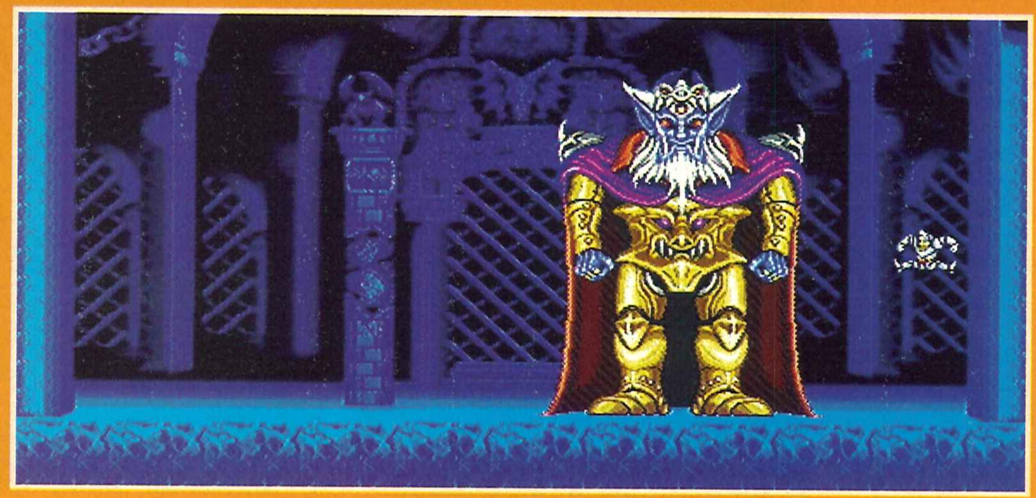
La princesa Guinevere, guapa donde las haya, y posible prometida de Arthur, ha recibido un aviso de Xardius. El truhán pide el reino a cambio de dejar en paz a la ➤

Nos encontramos ante uno de los títulos más divertidos de la historia de los videojuegos. Y esta versión para Súper Nintendo, es, sin duda, lo mejor de lo mejor.











princesa. Guinevere ha reclamado la presencia de nuestro héroe.

En un abrir y cerrar de ojos, Arthur se presenta ante la bella princesa. ¡Uf!, de momento no ha pasado nada. Pero en pocos minutos se presentan en el castillo los esbirros del malvado y se apoderan de la jovencita. El mal ha vuelto a ganar.

Esta es la misión de Sir Arthur, amigos, atravesar todos los lugares que le separan de Xardius y recuperar a la bella dama. Para llegar a la fortaleza del hechicero tendrá que recorrer siete largos niveles, formados por cementerios, bosques abandonados, mares baldíos, cuevas de lava, torres de acero y muchos escenarios más totalmente escalofriantes y plagados de los más repugnantes seres de ultratumba.





Si es capaz de sortear todos estos miles de obstáculos, deberá enfrentarse al mismísimo Xardius, quien le estará esperando sobre su trono de cadáveres.

Afortunadamente, los conocimientos mágicos y el manejo de armas de Sir Arthur han aumentado con los años. En esta aventura podrá utilizar hasta siete armas diferentes: lanza, daga, ballesta, guadaña, antorcha, hacha y triple cuchilla, todo un auténtico arsenal a su disposición. Además, también podrá encontrar armaduras más poderosas, las cuales le otrogarán nuevos y más interesantes poderes mágicos.



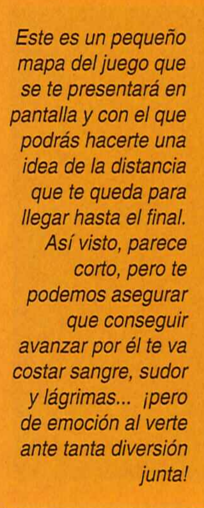


Todo el juego está repleto de buen hacer, gráficos increíbles, sonidos alucinantes, scrolles de infarto y una buena cantidad de efectos Made in Super Nintendo como zooms, rotaciones de infarto y una intro de esas que solo Capcom sabe hacer.

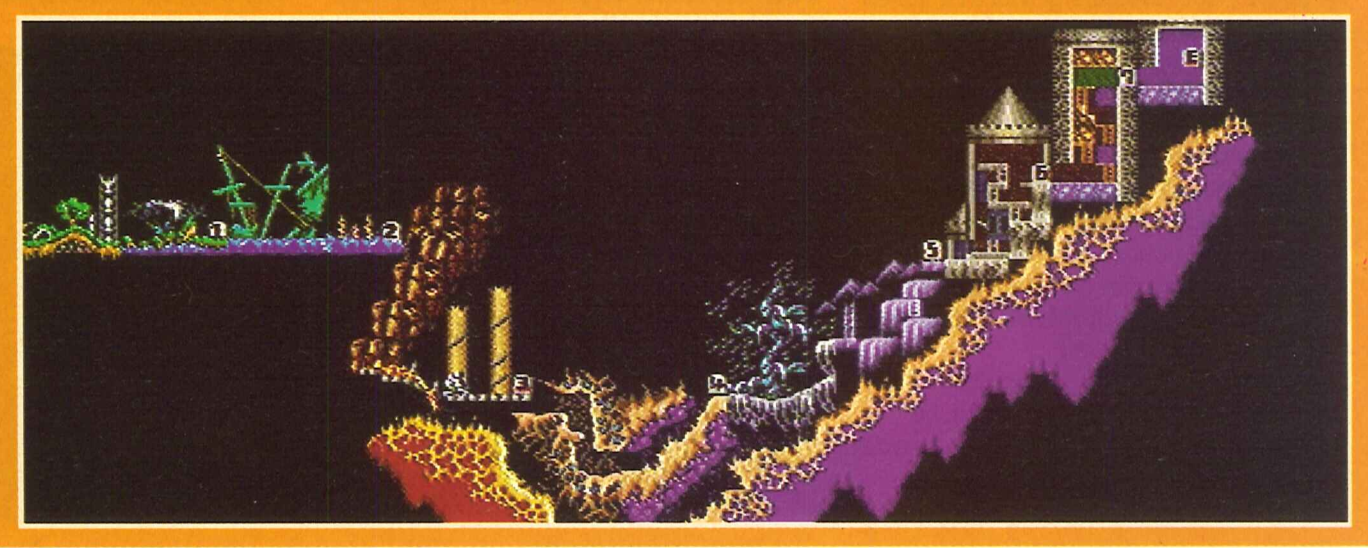
El enorme mapeado del juego te llavará por escenarios súper variados, en los que tendrás que realizar hazañas tan distintas que conseguirán que te olvides para siempre del significado de la palabra aburrimiento.



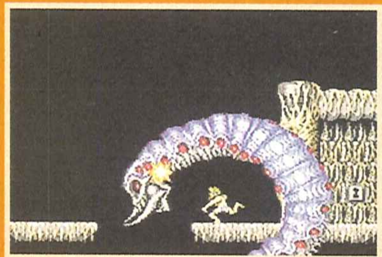




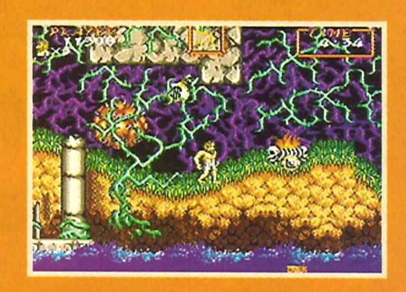
Este es un pequeño mapa del juego que se te presentará en pantalla y con el que podrás hacerte una idea de la distancia que te queda para llegar hasta el final. Así visto, parece corto, pero te podemos asegurar que conseguir avanzar por él te va costar sangre, sudor y lágrimas... ¡pero de emoción al verte ante tanta diversión junta!

















Uno de mis favoritos

Pronunciar las palabras Super Ghouls'n Ghosts es como empezar a contar una leyenda donde de entremezclan gráficos multicolores de increíble calidad y músicas de ensueño que van a desembocar en una adicción realmente alucinante.

Todo está pensado para que viajes a través de tétricos parajes, llenos de terroríficos enemigos, poderosas armas y magias, alucinantes guardianes de fin de nivel, peligros inenarrables y una generosa cantidad de zooms, escalofriantes rotaciones y algunas maravillas más de las que es capaz esta bestia llamada Super Nintendo.



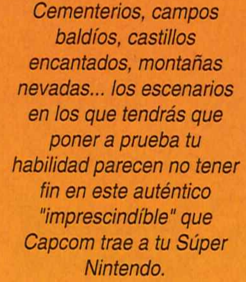
Super Ghouls'n Ghosts es todo un homenaje a una saga legendaria, una poesía en honor a uno de los más geniales videojuegos de la historia, una auténtica sinfonía de color, melodías y jugabilidad suprema.

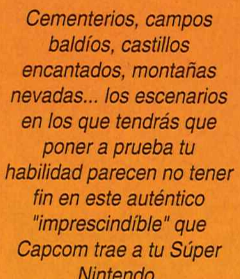
The Elf

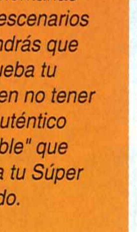
En Super Ghouls´n Ghosts no hay ningún aspecto que destaque especialmente sobre los demás. Todo es, sencillamente, alucinante.











Cementerios, campos baldíos, castillos encantados, montañas nevadas... los escenarios en los que tendrás que poner a prueba tu habilidad parecen no tener fin en este auténtico "imprescindible" que Capcom trae a tu Súper Nintendo.



Durante el juego no tendrás que estar continuamente con el dedo "pegado al gatillo", sino que, ante algunos enemigos o peligros, deberás pensar un poco la mejor manera de derrotarlos o esquivarlos.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 9
Nº de fases: 8
Dificultad: Tan alta como la estirpe de Arthur.



96



90



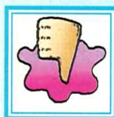
93







Gráficos de ensueño, sonido magistral y jugabilidad prodigiosa.



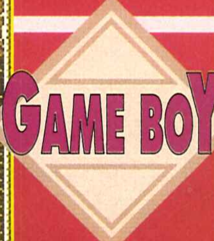
Que no te hagas con él ahora mismo.

95



LO MÁS NUEVO

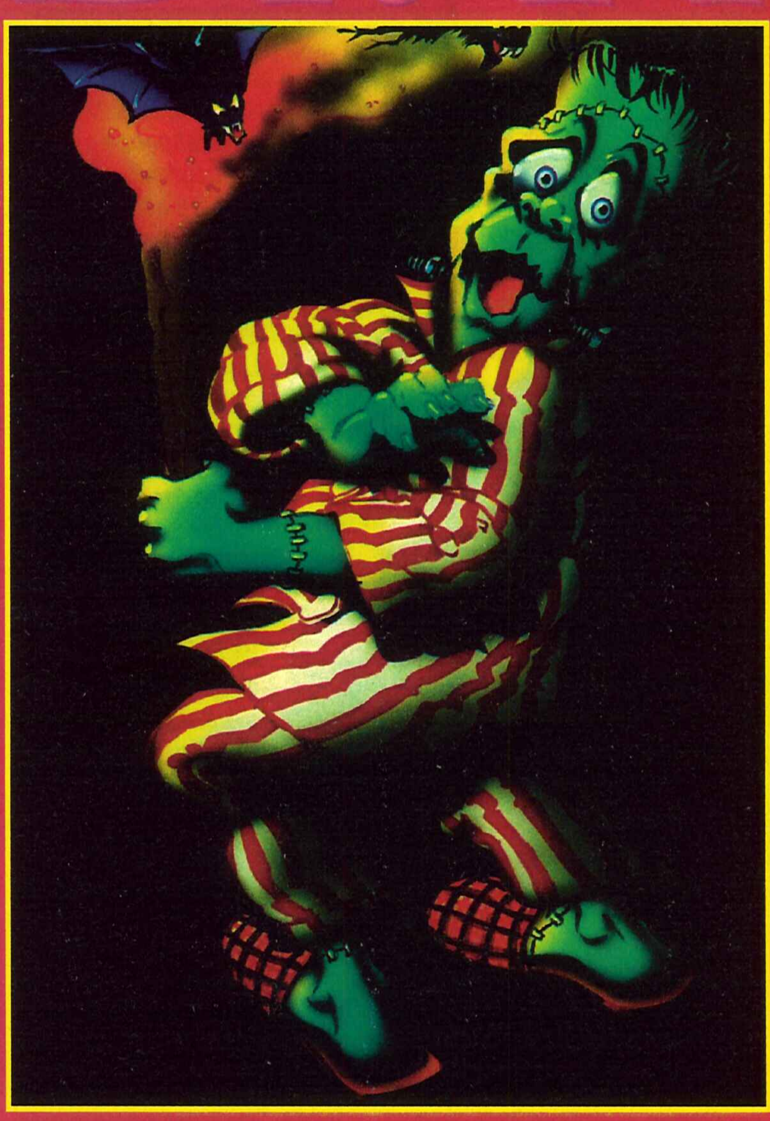






Dr. Franken

AMOR EN PEDAZOS

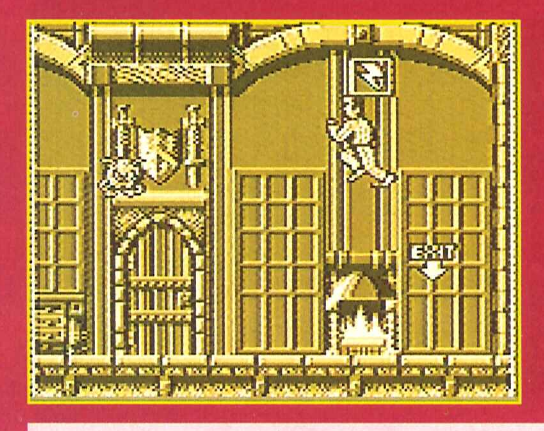


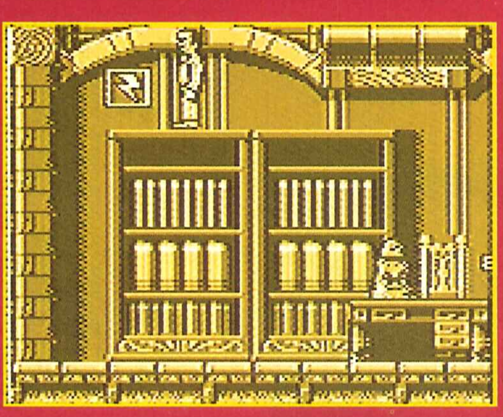
El eminente científico, y en sus ratos libres sabio loco, Dr. Frankenbone se dedicaba en su solitario castillo a inventar nuevas formas de vida y otras cosillas sin importancia.

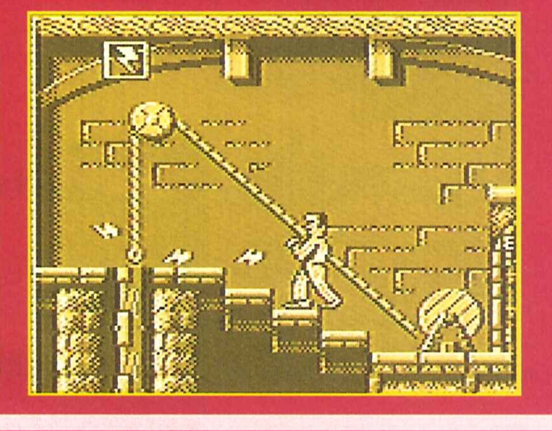
Pero un desgraciado día la muerte llamó a su puerta y, con el genio criando malvas, el responsable del inmenso castillo pasó a ser Franky, su más perfecta creación. Pero el sufrido heredero a duras penas conseguía mantener a raya a las extrañas criaturas con las que convivía en el castillo, y no pudo evitar que Bitsy, -la novia de Franky y segunda obra maestra del profesor-, fuera capturada y repartida en "fascículos" por todas las habitaciones. Los fantasmillas, no contentos con ésto, transformaron al inmenso coloso mecánico que era Franky en un esmirriado engendro casi inofensivo...

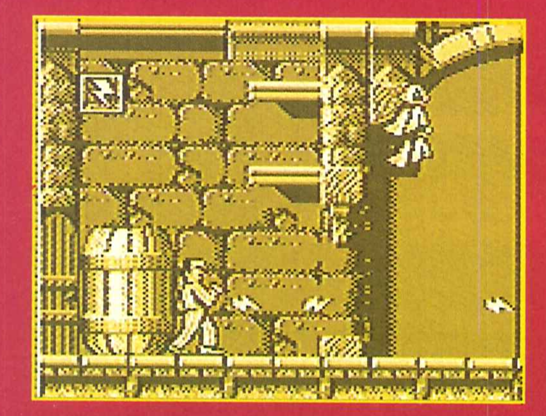
De esta forma se inicia una aventura que te invita a recorrer un tétrico castillo compuesto por 230 habitaciones, -la mitad de ella ocultas tras librerías, tazas de water, trampas secretas...-, y en la que, afortunadamente, cuentas con un arsenal de rayos energéticos con los que podrás defenderte de los ataques de las numerosas huestes del más allá.

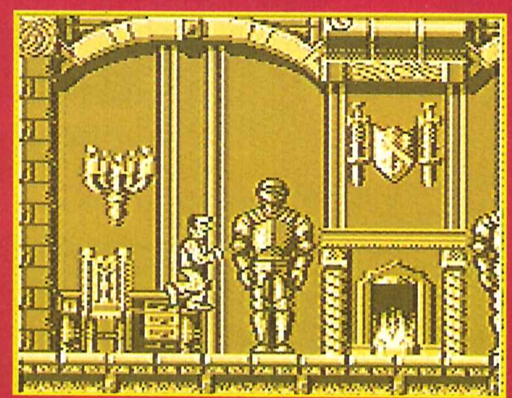
Como puedes imaginar, en Dr. Franken te espera acción a tope, peligros mil, sustos a mansalva y... en fin, de todo menos descanso. Aunque te podemos asegurar que los fantasmas se van a empeñar en proporcionártelo. Pero descanso eterno...











Una maravilla

Sorpresas varias al poner este cartucho en mi Game Boy. La primera: se puede elegir el español como idioma del juego. Segunda: me encuentro los que podrían ser los mejores gráficos nunca vistos en la "fenómeno". Tercera: disfruto de una animación tan increíble que parece que un pequeño hombrecillo hubiera sido introducido en la pantalla...

Pero lo mejor de todo es que es largo, muy largo: 230 pantallas de pura aventura, con lo que la diversión está asegurada durante meses.

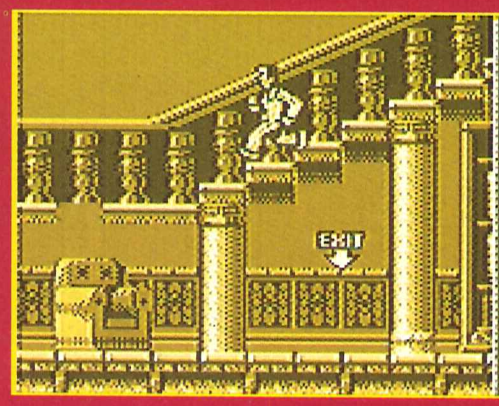
Si lo que buscas es una aventura difícil, larga y súper-adictiva, no dudes en salir volando para conseguir esta maravilla.

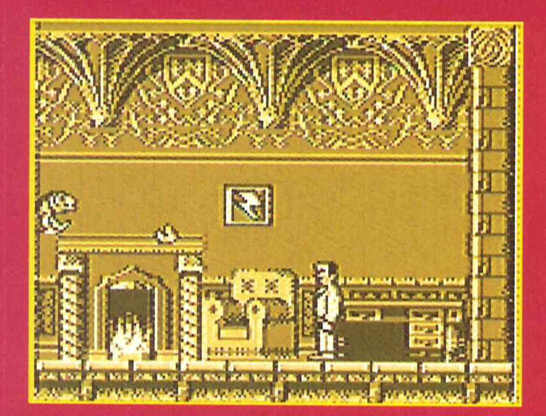
El Consolero Enmascarado

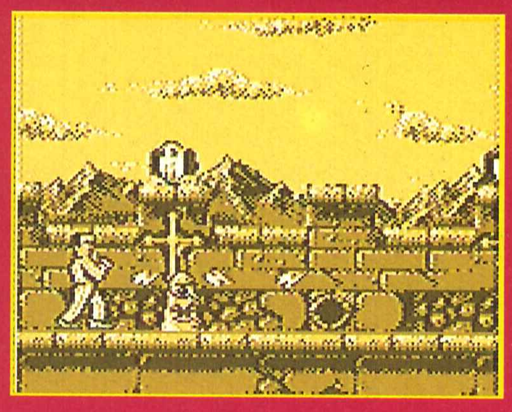
Cualquier mueble del castillo puede ocultar una entrada secreta, desde librerías que se abren con un empujón hasta los más inocentes sillones que pasan de largo ante nuestros ojos.

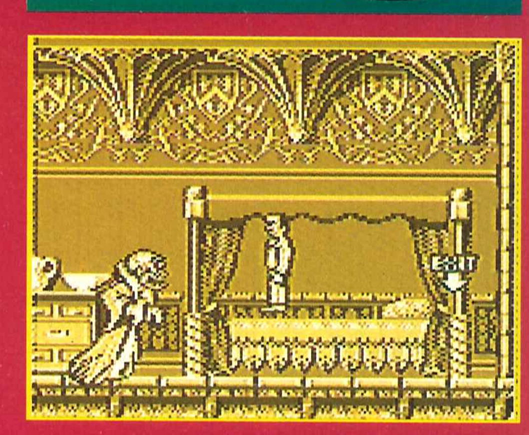


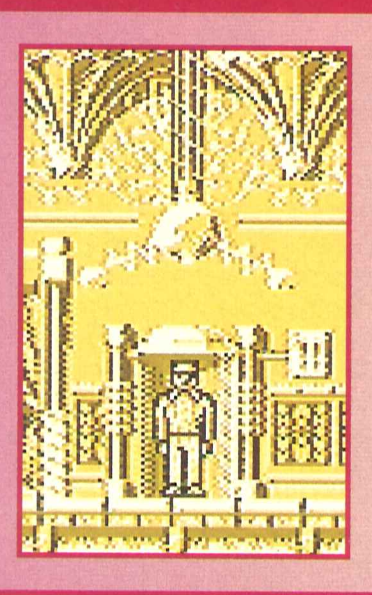
Usando las escaleras, nuestro amigo llegará hasta la azotea, en la que los murciélagos y otras criaturas nocturnas son los reyes. Una vez más el salto será nuestro mejor aliado.







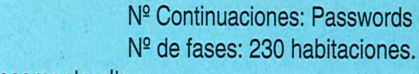




Recargando las pilas

En el piso 4, en la Habitación del Maestro, encontrarás un curioso artefacto de aspecto bastante feo pero que te resultará sumamente útil. En el Cubículo de Recarga -que es como se llama el aparatito en cuestión-, podrás reponer la energía de Frankie hasta límites insospechados. Pero ¡cuidado!, porque una sobrecarga puede ser contraproducente.

LAS PUNTUACIONES





Aventura

ELITE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Maravillosamente alta.

Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: 230 habitaciones.


94

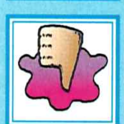



86




92

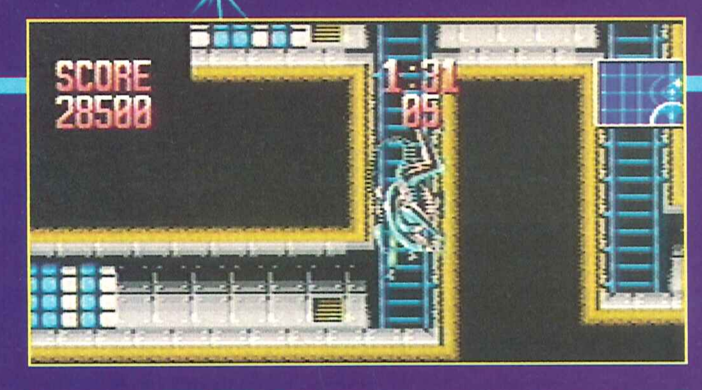

Los gráficos, la traducción al español, los passwords.

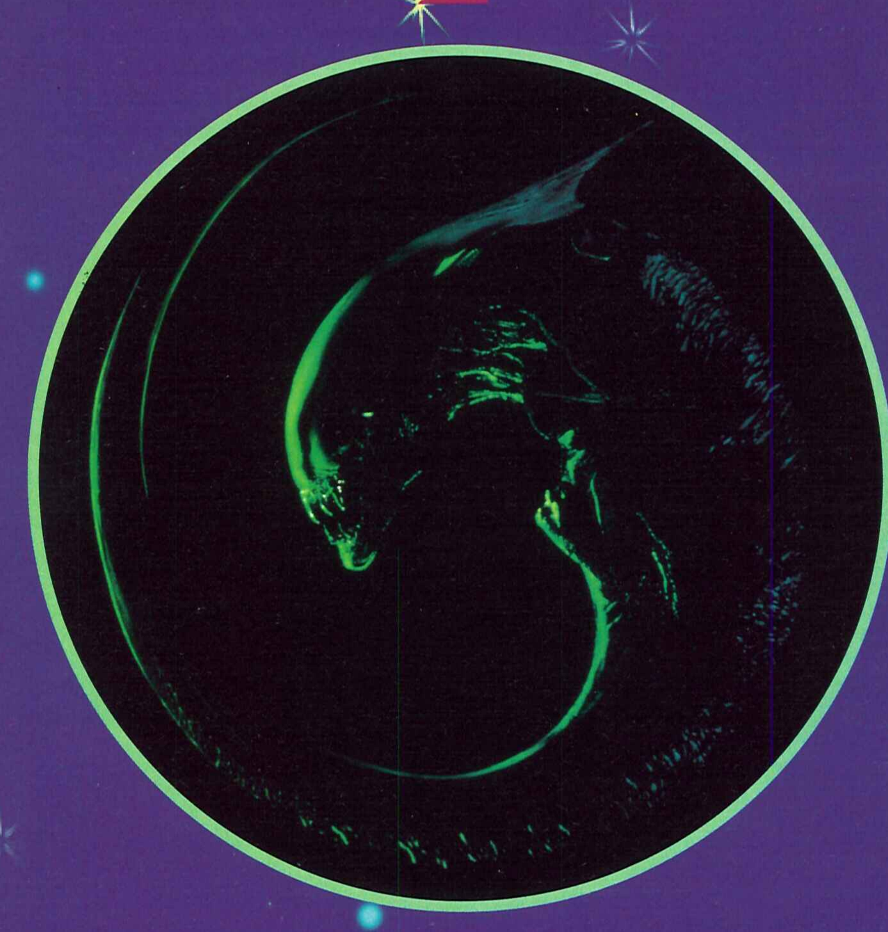

La música acaba cansando un poco al final.

93











EL REGRESO DE LA BESTIA

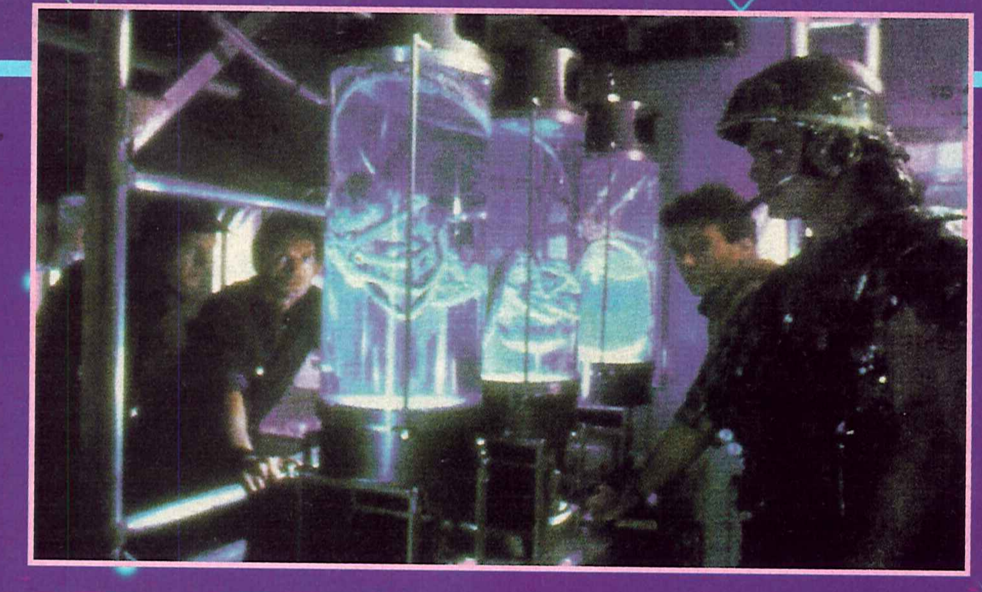
ALIEN 3

Informe de la compañía: *La jefe de seguridad Ripley, en dudoso uso de la normativa 15/123A, ha destruido el carguero comercial Nostromo, al parecer con la finalidad de salvarse del ataque de un especimen alienígena de origen desconocido. Según las informaciones de la única superviviente, todo comenzó en la fecha en que varios miembros de la tripulación salieron en una misión de reconocimiento y encontraron unos extrañas larvas. Uno de los hombres fue atacado por una especie de araña que se acopló a su rostro y, a las pocas horas, el oficial murió debido a que una larva salió de su pecho. Iniciadas en la nave las labores de búsqueda y captura, el alienígena asesinó a todos los tripulantes, a excepción de Ripley, quien consiguió huir en una cápsula de salvamento segundos antes de la explosión.*

Segundo informe: *Tras 57 años de vagar sin rumbo por el espacio, la cápsula de Ripley fue rescatada. Se reabre el expediente del caso y se descubre que el planeta donde se encontraron las larvas que ocasionaron la destrucción del carguero Nostromo está poblado por colonos. Una división de marines encabezada por Ripley se dirige hacia el planeta con la intención de prevenir a los colonos. Resultado de la expedición: enfrentamiento con los alienígenas, escasos supervivientes, destrucción de la central purificadora de aire, -el nido de los alienígenas-. Se inicia el viaje de regreso a La Tierra.*

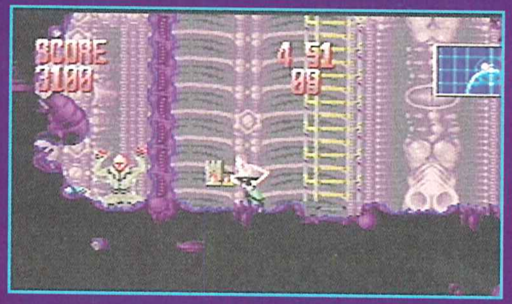
Tercer informe. En proceso: *La cápsula espacial en la que Ripley regresa a La Tierra se ha estrellado en Fiorina 161, planeta en el que se encuentra ubicada una prisión de máxima seguridad.* ➤

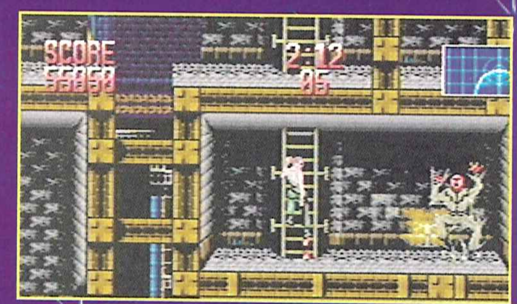




Genial, envolvente, divertido, variado, bonito, diferente. Así es Alien III.





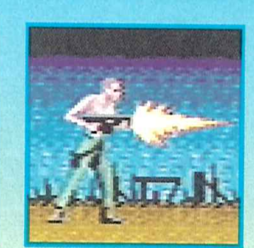






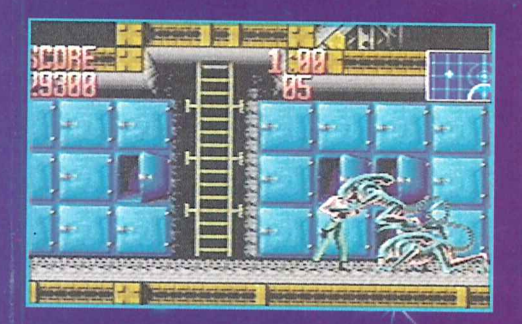




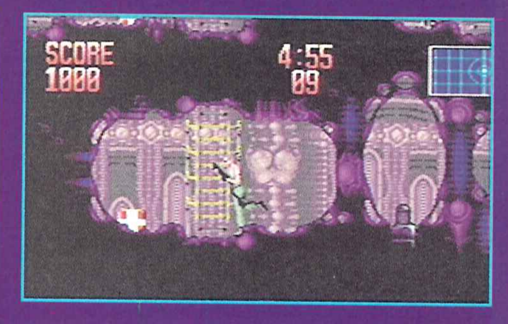


Armas de mujer

Dentro del complejo encontrarás diversos tipos de armas con las que combatir la plaga alienígena. Cada una de ellas es más eficaz con un determinado tipo de enemigos, y,así, por ejemplo, ***la ametralladora y el lanzallamas*** *son ideales para un contacto directo con los aliens, mientras que* ***las bombas y el lanzagranadas*** *serán de mayor utilidad si las utilizas arrojándolas desde escaleras, túneles y elevadores.*

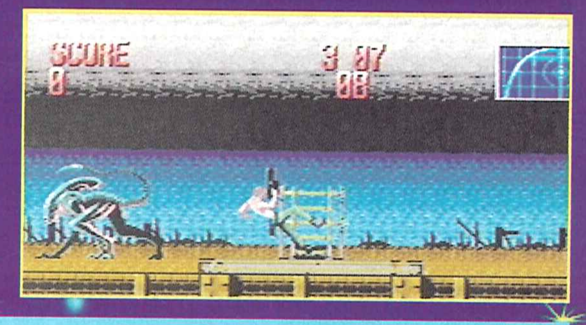


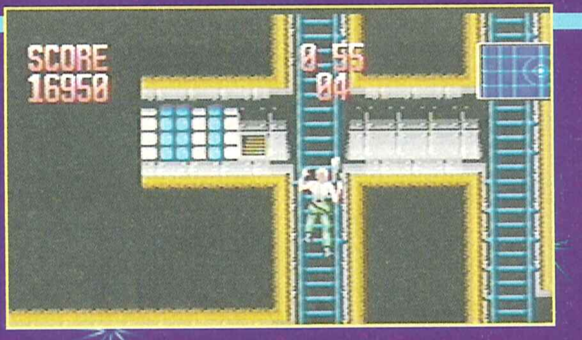








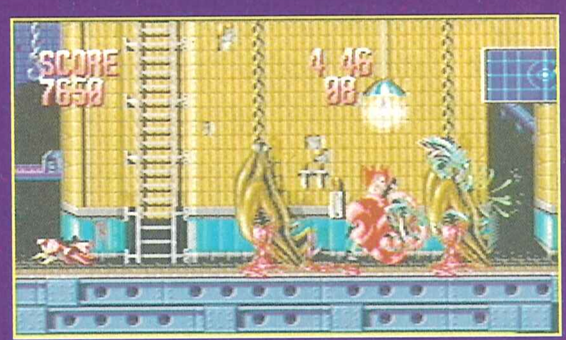




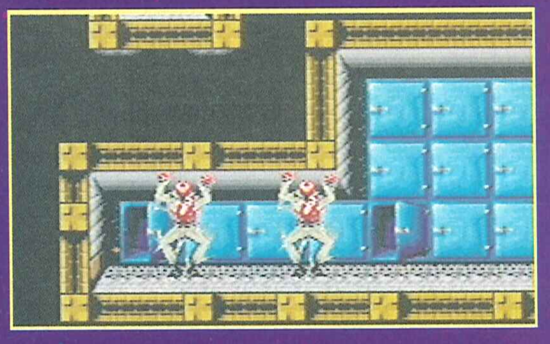
WELL DONE

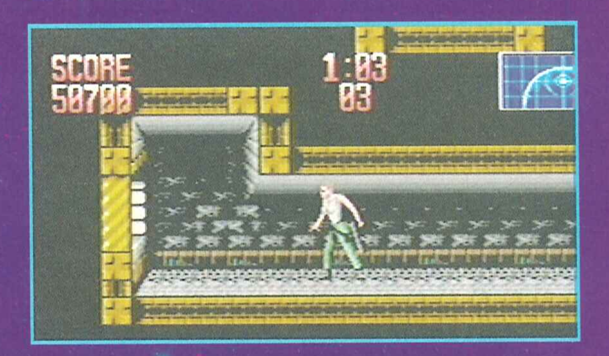
PRISONER 008×500	=	4000
TIME 0:11×10	=	110
PULSE RIFLE AMMO 012×10	=	120
FLAME THROWER FUEL 088×10	=	880
HAND GRENADE 094×10	=	940
GRENADE LAUNCHER 097×10	=	970





Los peligros acechan insistentemente tras cada rincón de este gigantesco entramado de pasadizos y salas. Pero, al igual que el peligro, la diversión también se puede palpar en esta odisea espacial.





La tripulación ha comprobado la existencia en la nave de una de las larvas alienígenas. Estado: Máxima Alerta.

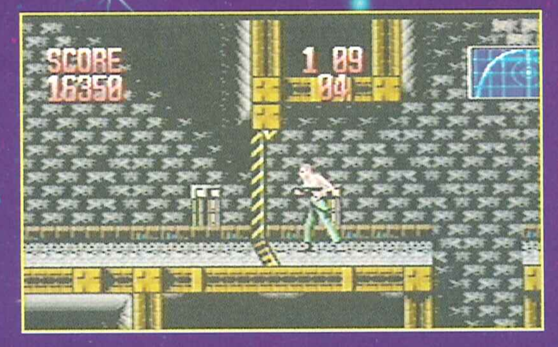
De este modo comienza la tercera y más apasionante aventura de la oficial Ripley contra los extraterrestres.

Y en esta ocasión las cosas están aún mucho más complicadas, pues nuestra protagonista, además de tener que luchar contra las criaturas del espacio, deberá enfrentarse a los criminales y asesinos que habitan en este inhóspito planeta- prisión.

Afortunadamente, para defenderse de sus agresores cuenta con algunas potentes armas que encontrará repartidas por las diferentes galerías de la cárcel. Un lanzallamas, un lanzagranadas, una ametralladora y unas cuantas bombas serán sus compañeras inseparables en esta difícil aventura en la que, para lograr salir de cada nivel, deberá liberar a sus compañeros que han sido capturados por los aliens y que están siendo utilizados como incubadoras humanas para futuras generaciones alienígenas.

Pero el camino hacia ellos es largo, muy largo, y está formado por pasillos interminables, puertas con un sólo acceso, túneles infestados de aliens, ascensores, rampas... ¡un auténtico laberinto mortal poblado por todo tipo de peligros y amenazas!.

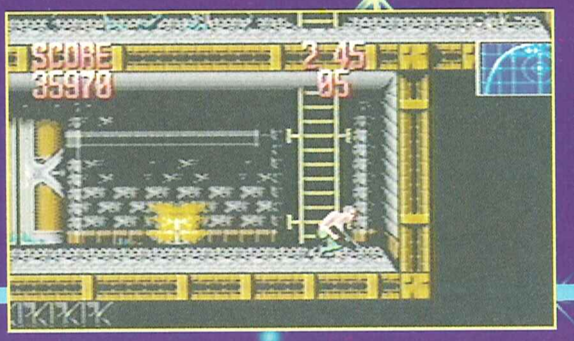
Y podríamos hablarte de algunos de ellos: alienígenas inteligentes que atacarán en el momento más inoportuno, techos y rampas que se desplomarán inesperadamente, huevos que eclosionarán y de cuyo interior surgirán criaturas voraces, aliens que emergerán del suelo y a los que habrá que destruir con un determinado tipo de arma... En fin, la lista de enemigos sería interminable. Por eso, mejor dejaremos de metete miedo y tan sólo te diremos que empieces desde ya a rezar todo lo que sepas... si es que vas a atreverte a entrar en este mundo de terror.



Las puertas serán un elemento esencial para poder rescatar a todas las victimas de una indigestión alienígena. Gracias a ellas podréis ahorrar unos pocos segundos que os serán vitales para llevar a buen puerto esta más que compleja misión.

HOBBYTRUCO: En caso de ver un Alien rondando cerca, lo mejor es recibirle con una pequeña lluvia de granadas. Pero cuidado, no son infinitas y deberemos buscar el mayor número de ellas para casos de emergencia.





Desde las escaleras es posible hacer un buen número de acciones diferentes: además de subir y bajar por ellas podremos disparar y soltar unas cuantas bombas exterminadoras.

Ponga un Alien en su vida

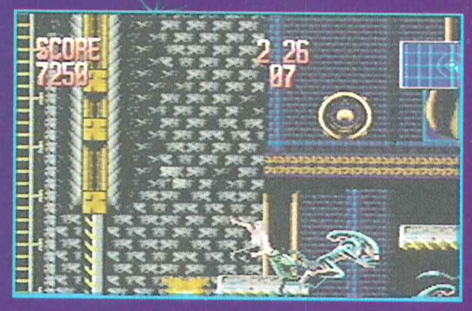
Coincidiendo -por una vez-, con el estreno de la película, nos llega la versión consolera de las últimas andanzas de estos E.T.´s tan poco amistosos. Y lo primero que llama la atención de Alien III es lo increíble de su ambientación, -con fases dignas del mismísimo Giger-, y el movimiento de sus personajes, que llega a rozar la perfección: Ripley salta, sube escaleras, dispara, se desliza por rampas... ¡todo un espectáculo!

Por otro lado, la dificultad del mapeado, -plagado de ascensores, túneles, puertas automáticas y demás-, nos hace olvidarnos de la manida tendencia del disparo continuo y más bien nos invita a meternos en un juego en el que también es importante pensar la estrategia a seguir para rescatar a nuestros compañeros.

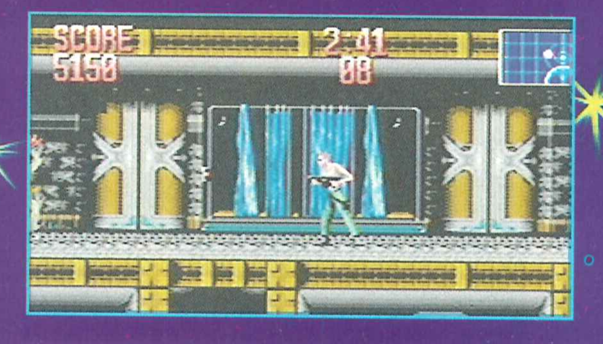
Un juego magnífico, variado, especial... que, además, no se ha limitado a aprovecharse del nombre y la fama de la película.

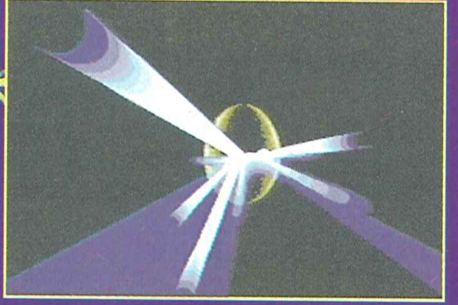
El Consolero Enmascarado

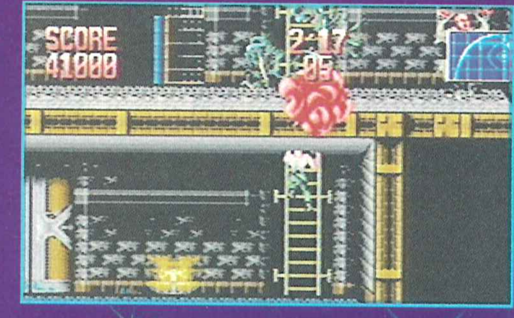






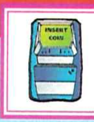








LAS PUNTUACIONES



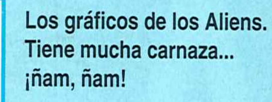
Arcade

ACCLAIM + ARENA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 15
Dificultad: Los aliens son duros de pelar.





81



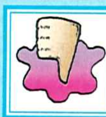


Los gráficos de los Aliens. Tiene mucha carnaza... ¡ñam, ñam!





81



Un poco complicado en la últimas fases.



91

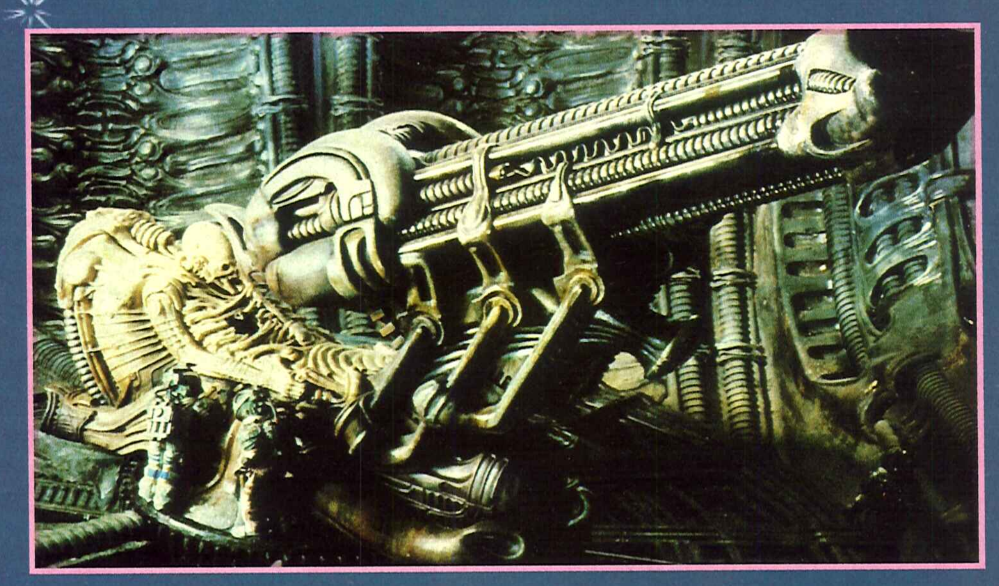
91



SEGA

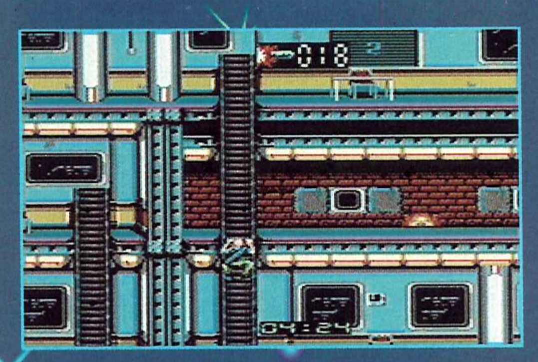


EL DÍA EN QUE SIGOURNEY SE QUEDÓ CALVA

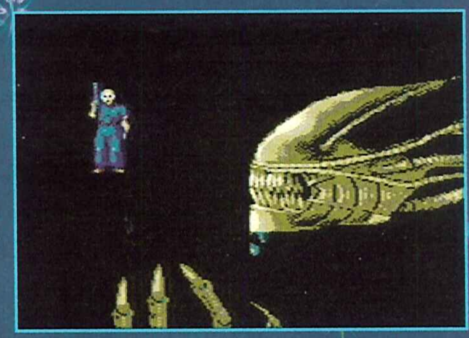


ALIEN 3







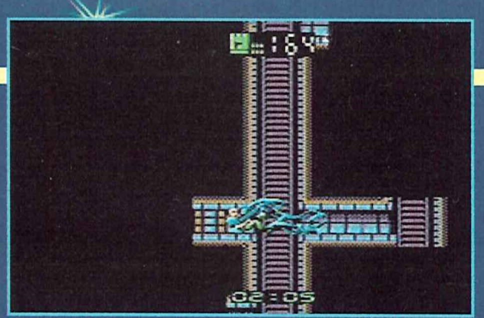


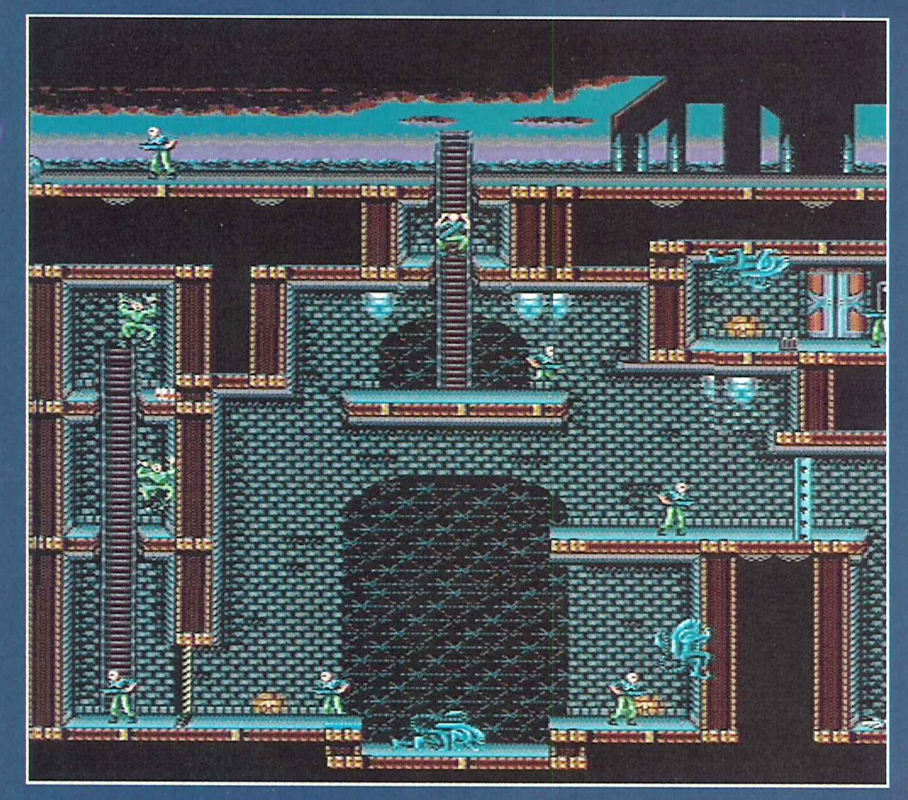
Alien 3 sigue la línea marcada recientemente por Terminator, sólo que en lugar de aventura ofrece acción. Mucha acción. Se nota la mano alienígena en ambos productos y la necesidad de encontrar algo sorprendente para los 8 bits.

Con el programa de la Sigourney «Ripley» Weaver se ha tirado de una licencia de las de récord de taquilla. Pero si Alien 3 se llamara, por ejemplo, Quest for an Alien, no cambiaría nada. Éso es precisamente lo grande de Acclaim y de esta conversión cinéfila: que ni importan los bits, ni los títulos, ni los protagonistas. Lo único que vale es el tamaño de la creación.

El programa de Probe gira, lógicamente, en torno a la cúbica potencia del Alien, el octavo pasajero. La tercera aventura de la Weaver nos ha trasladado a un panorama tétrico y ensordecedor cuyo punto de partida es el planeta Fiorina 161, una especie de Alcatraz para violadores, sólo que en otra galaxia. Junto a la Weaver, un huevo de Alien y sus más de quinientos mil descendientes velarán por hacer de esta odisea un espectáculo único en el que no falte de nada. Hasta aquí, la película y el juego se llevan a las mil maravillas. Todo perfecto.

No ha habido Alien, ni Alien 2. Con la tercera parte es más que suficiente para hacer latir los corazones de la Master y, sin olvidarse de las anteriores, sentirse absolutamente satisfecho.



Alien al cubo

Dejar algo en manos de Probe es asegurarse el éxito. Hacer que lo distribuya Acclaim es ganarse el cielo. Y contar con un título de este tamaño es, simplemente, conseguirlo todo. En ambas Sega queda patente el recital de trabajo. En Mega Drive se aprovechan a tope los 16 bits. En Master System se juega con un esquema complicado en el que los protagonistas dejan su sitio al dueño de la consola para que haga volar su imaginación.

Y puedes pensar tanto en los gráficos, oscuros y sucios, -buena copia de los de la peli-, como en la ambientación, -inigualable-, en el movimiento, -sólo apto para dedicados en cuerpo y alma-, en la jugabilidad, -una mezcla de acción y sufrimiento a partes exactas-, y en su presencia, -magistral-. Lo único reprochable es que es algo sangriento. Lo pasaré por alto.

Giancarlo Vialli



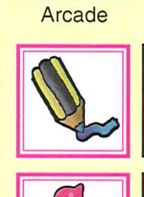



Entre los rehenes y la cantidad de aliens 3 que circulan por la sala, Ripley no tiene tiempo ni para respirar. Claro que tres minutos tampoco dan para oxigenarse con locura. ¿O sí?.



Alien 3 es un juego agresivo, duro, radical y adictivo. Tiene todos los ingredientes para comerse el mundo hasta la última consola.

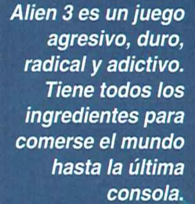
LAS PUNTUACIONES


Arcade

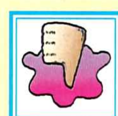
PROBE + ACCLAIM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Alienígena.
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: Creo que 15.


90


80


90


La Ripley, el Alien, la Master y Probe.

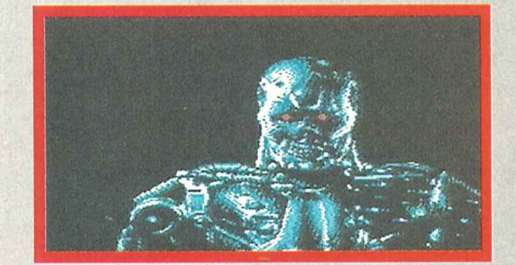

Cuando matan a los rehenes que no has podido rescatar.




90









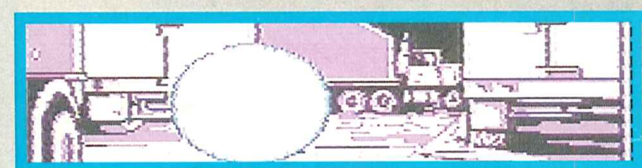
UN FUTURO IMPERFECTO

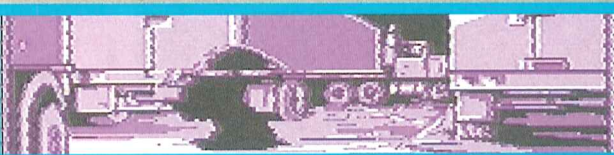
Guerra nuclear, futuro, las máquinas dominan el mundo, surge revelión de humanos, máquinas envían terminator al pasado para eliminar a John Connor -cabecilla de la revelión-, reveldes envían terminator para proteger a Connor, enfrentamiento de terminators...

Así se resume el argumento que envuelve a "Terminator 2, El Juicio Final" juego en el que encarnarás el papel del protector de John, un terminator de la serie T-800 que se enfrenta en desigual batalla a un T-1000, robot "último modelo" fabricado con metal líquido, y que posee la increíble capacidad de adoptar la forma de cualquier objeto o persona con la que entre en contacto.

Tu misión se desarrollará a lo largo de cinco niveles basados en otras tantas escenas importantes de la película: El Parking de camiones, -lugar donde deberás enfrentarte a una multitud de maleantes con tus puños como única arma-; el Canal de Drenaje, -donde conducirás una Harley por un escenario con perspectiva tridimensional en busca de John Connor-; el Hospital Psiquiátrico, -lugar en el que deberás rescatar a la madre de John-; el Edificio de Sistemas Cyberdyne, -que deberás destruir-, y, por último, el enfrentamiento ante tu mayor y más peligroso enemigo: el T-1000.

Como ves, más fidelidad a la película no se puede pedir. Y si a ésto le unes una ambientación y unos gráficos adecuados, obtienes como resultado un cartucho que te presenta una buena ocasión para tratar de emular al mismísimo Arnold Swarzenneger.







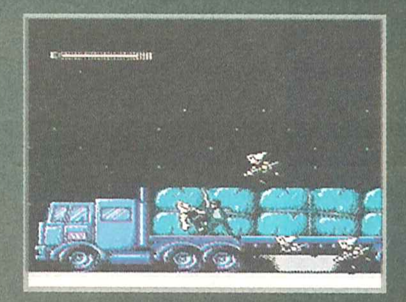
Podía haber estado mejor...

T2 es el típico juego de puñetazos y disparos que no aporta nada nuevo al mundo de la diversión consolera pero que ofrece el nivel mínimo de acción y emoción que se le debe exigir a un juego de estas características.

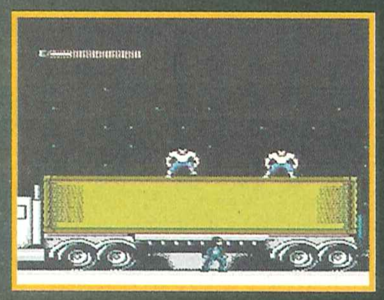
Los aspectos técnicos -gráficos, sonidos, movimientos y demás-, cumplen, y el desarrollo puede llegar a resultar un poco monótono, si bien esa monotonía se rompe un poco en el segundo nivel, donde la acción pasa a desarrollarse con una perspectiva que os recordará bastante al archi conocido Paperboy.

Recomendado para los amantes del mamporro fácil.

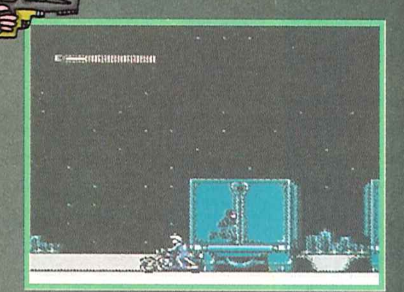
Giancarlo Vialli

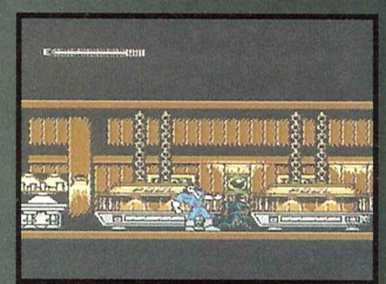


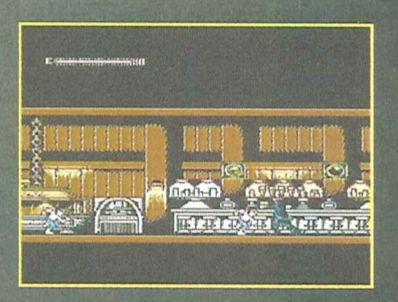
La acción es una constante en un juego marcado por la agresividad.



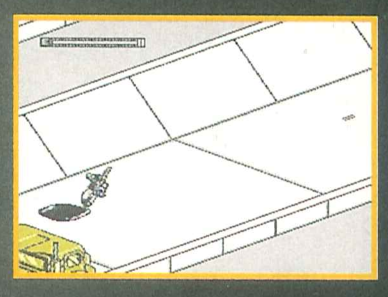
No hay rival para Arnie. Sólo con el puño es capaz de deshacerse de cualquiera.





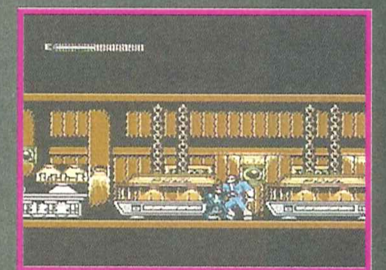


Los gráficos tratan de recrear el ambiente turbio que se vive en la película.

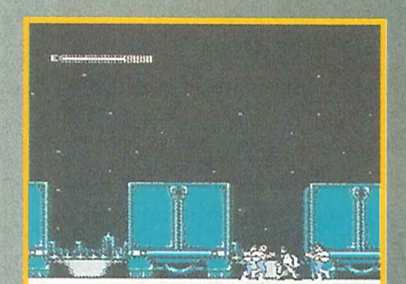


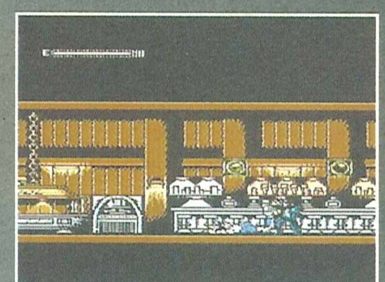
La fase de la persecución rompe con el atrevido esquema de juego.

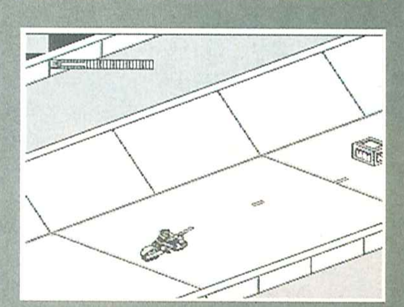
Terminator 2, el juego, toma las escenas más interesantes de la película y las convierte en cinco fases arcade en las que predomina claramente la acción.

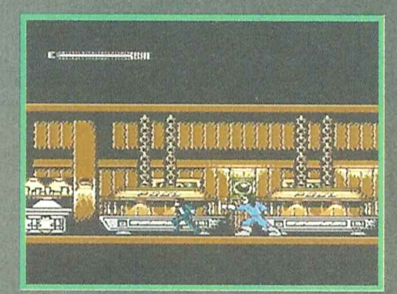


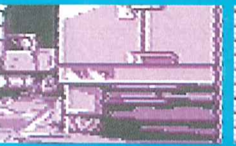














LAS PUNTUACIONES



Arcade

LJN
Nº jugadores: 1
Dificultad: ¿Has visto la peli?

Nº Continuaciones: 5 N
Nº de fases:5



79



77



81



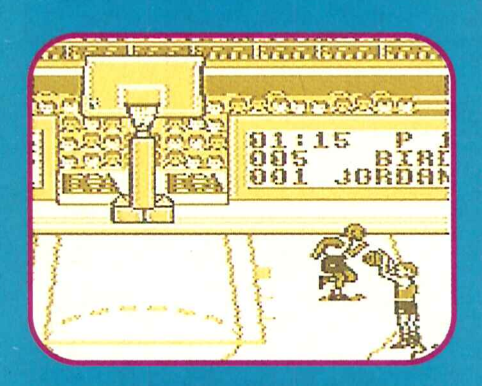
La acción.
Convertirse en Arnold sin pasar por el gimnasio.

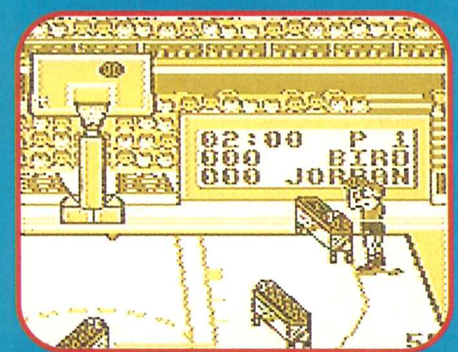


Carece de originalidad.

78

LO MÁS NUEVO





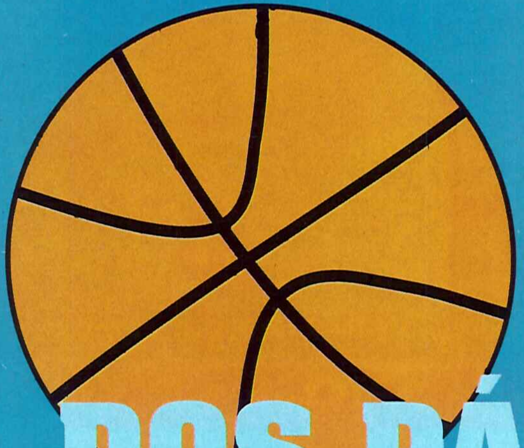
JORDAN VS BIRD

ONE ON ONE ™

GAME BOY

ELECTRONIC ARTS®

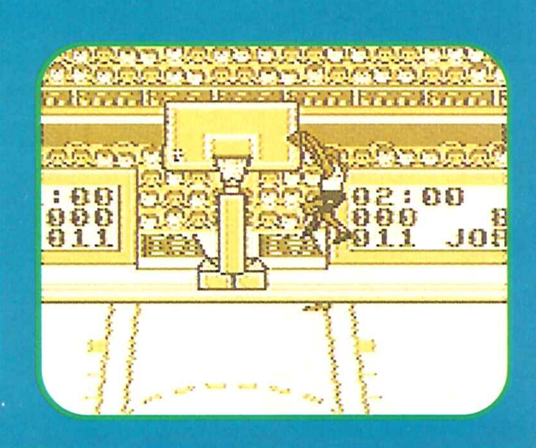
Original Nintendo Seal of Quality



DOS PÁJAROS CON TINO







Electronic Arts, -E.A. para los amigos-, parece decidida a internarse entre los bits, chips y píxeles de la menor de la familia Nintendo.

Y qué mejor estreno que realizar una conversión, personalizada, que parte de un sobresaliente cartucho para Mega Drive. En efecto, Jordan vs Bird es la historia de dos tremendos jugadores de baloncesto (uno de ellos, Larry Bird, recientemente retirado) que deciden enfrentarse en un combate, uno contra uno, para dilucidar cuál de ellos es el más fuerte debajo de una canasta.

Este desafío, que no conoce parangón alguno entre las luchas de estos últimos años, se va a realizar a través de tres pruebas diferentes en la que cada jugador podrá demostrar su valía.

Las tres pruebas en cuestión son el partido "uno contra uno", el concurso de triples y la competición de "mates".

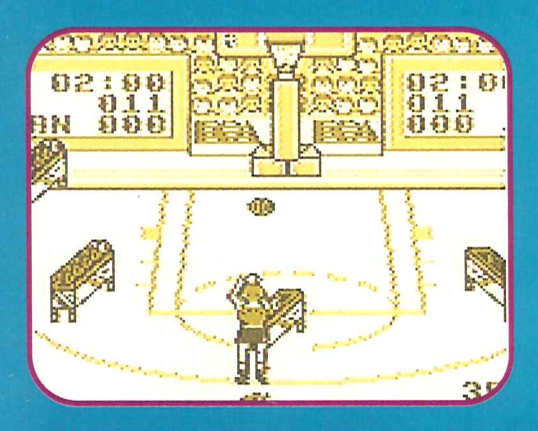
En la primera de ellas se medirán la potencia, técnica y genialidad de Michael "Air" Jordan contra la incomparable e implacable capacidad de Larry Bird para encestar todos sus lanzamientos desde cualquier distancia y ángulo de tiro..

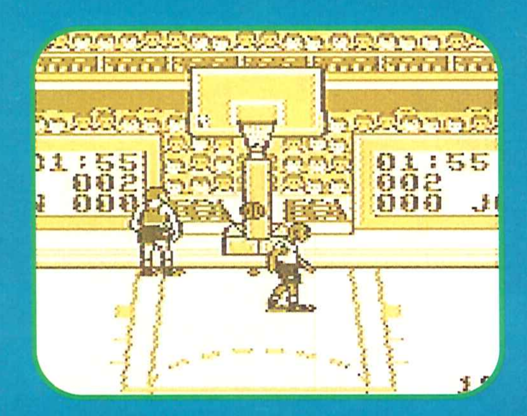
La segunda prueba es específica del jugador blanco y es de imaginar en qué consiste: encestar el mayor número de pelotas desde la línea de 7 metros en el menor tiempo posible.

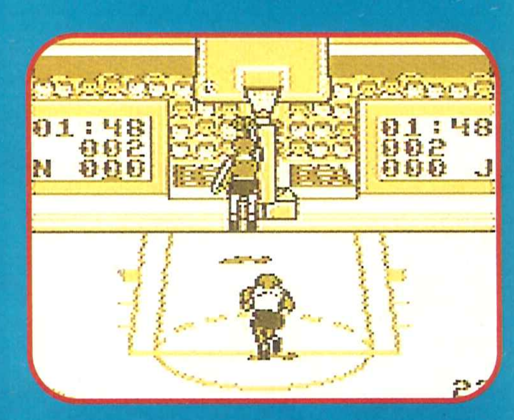
La tercera nos permite controlar al espectacular Michael Jordan y practicar o competir con él en todos y cada uno de sus diez súper espectaculares tipos diferentes de mates.

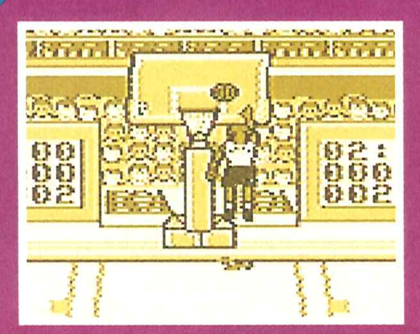
Dependiendo de lo bien, o mal, que lo hagamos, conseguiremos que el jurado nos dé una nota que podrá hacernos ganar o perder el concurso. Y os podemos asegurar que el nivel es alto...

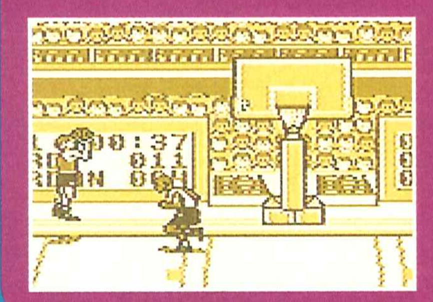
Con todo ésto, y añadiéndole que además podemos practicar con cualquiera de las pruebas, Jordan vs Bird conforma una genuina oferta baloncestística, con tres pruebas súper atrayentes y dignas de las más admiradas estrellas del "All Star" americano.











Las tres pruebas

En este juego los señores de E. A. nos van a proponer disputar tres tipos de pruebas en las que podremos demostrar nuestras habilidades.

*Si nuestros gustos se decantan por el rubio Bird, podremos hacer gala de su misma puntería jugando un **concurso de triples**, bien sólos o contra otros jugadores que controla la consola.*

*Si, por el contrario, os atrae más volar por los aires, no tenéis más que tomar el control de Jorado y apuntaros al **concurso de mates**.*

Por último, si lo que os apetece en un momento dado es un apasionantre "uno contra uno", ya sabéis, podréis medir vuestra fuerza y técnica contra estos dos auténticos. ¿ se puede pedir más?

Entre triples anda el juego

Tres son los protagonistas: Bird, Jordan y la pelota. Tres son las pruebas a superar y tres son los aspectos jugátiles en los que destaca este cartucho: gráficos, movimientos y variedad. El resultado es un juego que te atrae por las orejas (al oir los nombres de los protagonistas) y te termina convenciendo a golpe de bote y rebote. Notable y divertido.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES





Electronic Arts
Nº jugadores: 1
Dificultad:Técnica vs genialidad...
Nº Continuaciones:0
Nº de fases:3 Pruebas



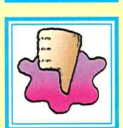




Es muy jugable.
Los protagonistas.



74



A la larga se puede hacer algo monótono.















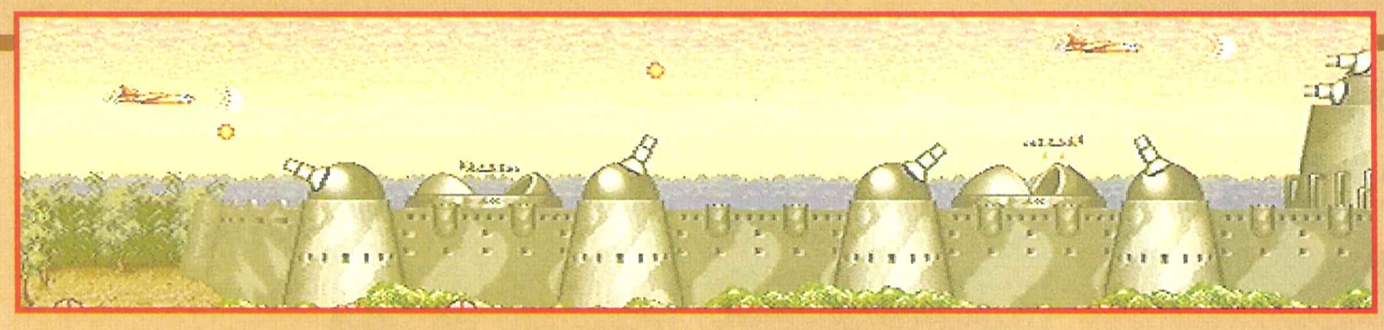


ZONA de GUERRA

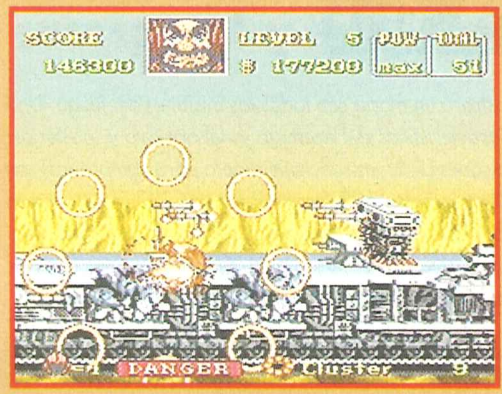
Capcom, una de las tres grandes en ésto de las máquinas recreativas, creó hace más de cuatro años un gran arcade llamado Área 88, un increíble "shoot'em up" horizontal de aviones y batallas aéreas. Este arcade nos ponía a los mandos de tres aviones diferentes con su correspondiente piloto y nos invitaba a recorrer una gran cantidad de niveles enfrentándonos a todo tipo de aeronaves, helicópteros, tanques y diez mil ingenios armamentísticos más.

Cuando esta máquina traspasó las fronteras americanas y europeas, Capcom, no contenta del todo con el nombre, la bautizó como U. N. Squadron y constituyó todo un éxito recreativo sólo comparable al de máquinas tan míticas como Ghouls'n Ghosts.

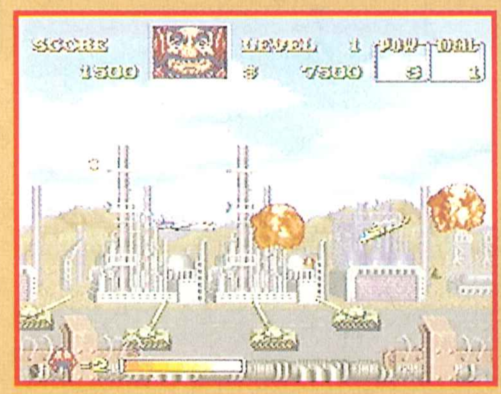
Pero Capcom, en esta nueva versión Super Nintendo, ha mejorado totalmente el modelo original y ha dotado a este cartucho de muchos más aviones, fases, enemigos y alguna que otra mejora técnicas de

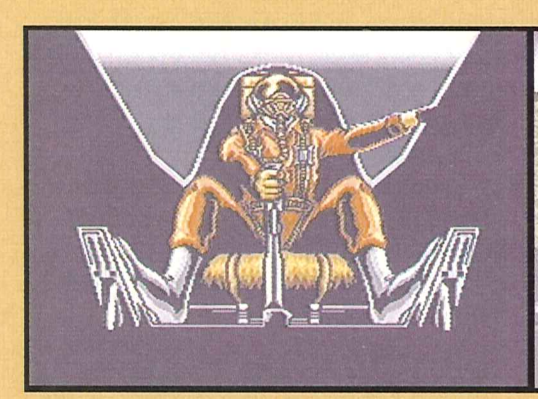


Aquí tenéis una pequeña muestra del "caminito" que váis a tener que recorrer con vuestro avión. Como podéis comprobar, no va ser precisamente un camino de rosas...

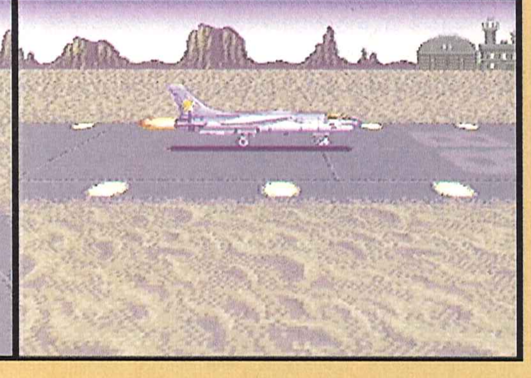












increíbles resultados, como los multiples planos de scroll o la intro con que se da comienzo al juego.

El argumento de U.N. Squadron nos sitúa en un remoto país llamado Aslan, donde, hace un año, las perversas tropas de la organización criminal Project 4 arrasaron el territorio y ocuparon todos los rincones de la zona. Todos, menos uno, el Área 88. Esta base militar está formada por los más prestigiosos pilotos del país, quienes han estado esperando el momento preciso para atacar por sorpresa todas las bases de Project 4. Y ese momento ha llegado.

Antes de empezar la misión tendrás que elegir al piloto que se hará cargo de la misión entre tres ases de las alturas: Shin Kazama, japonés, Mickey Scymon, estado unidense y Grag Gates de origen danés, todos ellos cualificados perfectamente para cumplir la misión pero con diferentes características que tendrás que aprender a conocer con el tiempo.

El avión que utilizarás al comenzar será un F 18 E, el más básico de todos y de poder armamentístico limitado, pero enseguida conseguirás más dinero abatiendo enemigos y podrás conseguir aviones más poderosos y armas arrasadoras de uso limitado.

Además del mencionado F18 E hay otros séis aviones de ➤

Los pilotos

Antes de empezar, tendréis la oportunidad de elegir a vuestro piloto favorito para enfrentaros a estas peligrosas misiones. Los tres ases del U. N. Squadron son:

Shin Kazama: *Nacido en Tokio. Uno de los Top Gun del U.N. Squadron. Su más apreciada cualidad es la de aumentar el poder de disparo del avión.*

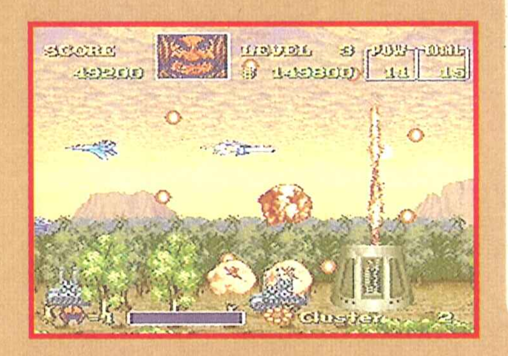
Mickey Scymon: *nació en San Francisco. U.S.A. Mickey es capaz de manejar la totalidad de las armas especiales.*

Greg Gates: *de origen danés, fué profesor e instructor de los pilotos de la OTAN. Este piloto es el que se recupera antes de los daños causados en el avión.*





La variedad de escenarios y enemigos en U.N. Squadron es realmente alucinante. Pero... ¿conseguiréis verlos todos?







La misión, los aviones y las armas

Antes de empezar el combate, el comandante Saki nos mostrará un mapa con todas las misiones del juego. Una vez hayamos escogido una de ellas, nos comentará las características del enemigo y del objetivo y, posteriormente, conoceremos los aviones y armas disponibles. Los aviones (si tienes suficiente dinero para comprarlos) son el F8E Crusader, F20 Tiger Shark, F14D Tomcat, A10A Thunderbolt, YF23 Stealth Ray y el F200 Efreet, el más caro y eficaz de todos. En cuanto a las armas especiales, podrás encontrar desde bombas circulares hasta el poderoso Mega Crush de efectos devastadores, pasando por misiles Falcon aire-tierra, Napalm, misiles Phoenix guiados por calor, Gunpods, Sailing Misiles, Bullups, Super Shells, lasers de trueno y... ¿nos dejamos algo?

combate y un total de once armas especiales que te sacarán de apuros en los momentos más delicados del juego.

Como ya os hemos dicho antes, la versión para Super Nintendo tiene más fases que la original, y cuando completemos la primera tendremos la ventaja de que se nos permitirá elegir la fase en la que queremos continuar. También hay misiones intermedias que nos pillarán por sorpresa, un poco más cortas que las otras, y que servirán para conseguir altos scores, muchos dólares y un poco de entrenamiento duro para nuestro piloto.

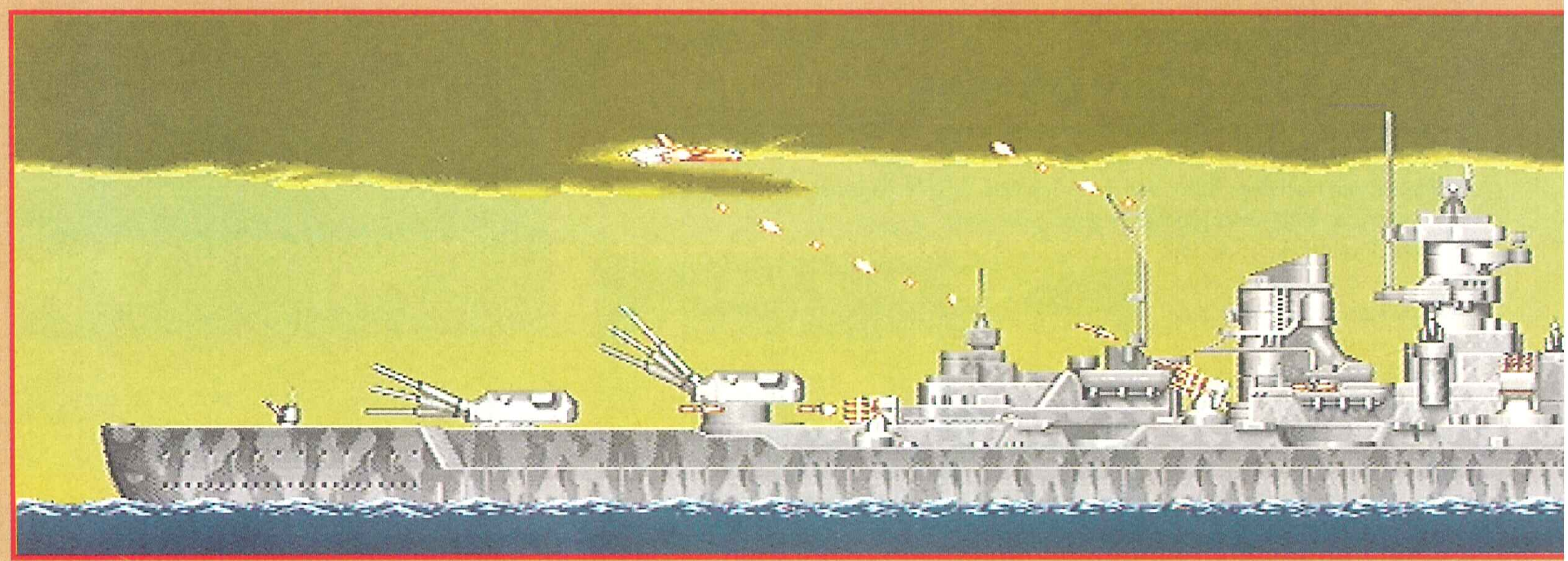
Al final de cada fase -lógicamente-, nos esperarán guardianes súper, súper gigantescos, algunos de ellos con las proporciones más enormes que jamás hayáis visto en una consola: ciudades fortificadas, destructores gigantescos y otros ingenios armamentístico de increíble tamaño y resistencia.

Y ésto es todo lo que os vamos a contar a cerca de este gran arcade, posiblemente uno de los mejores de todos los tiempos. Lo demás tendréis que descubrirlo vosotros mismos... ¡y os garantizamos que hacerlo os va a resultar una auténtica gozada!











U.N. Squadron es un trepidante juego de acción en el que la tensión alcanza límites increíbles.









Mejor que la máquina

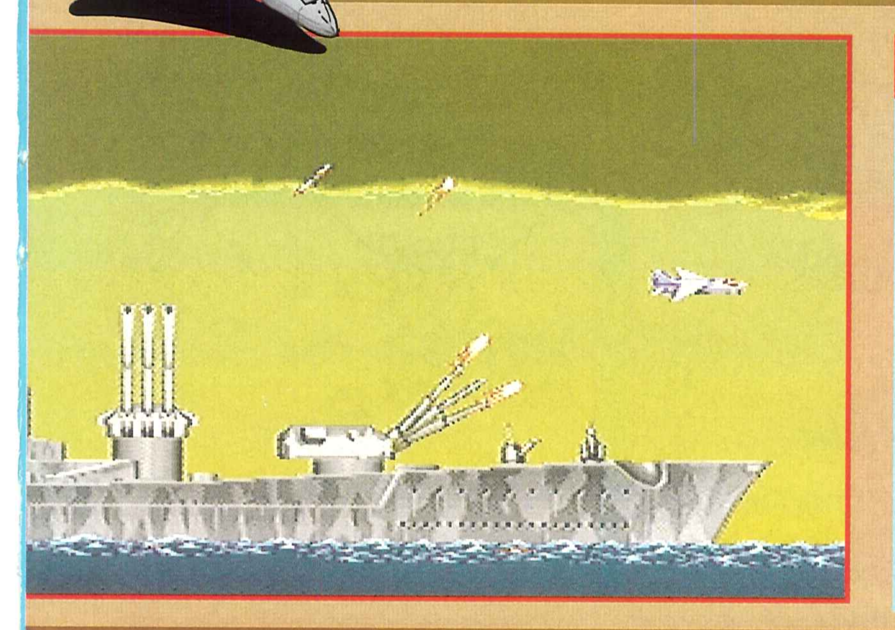
***U**na vez más, Capcom ha sabido mejorar todo un mito de los salones recreativos, introduciendo entre los sabios y poderosos procesadores de la Super Nintendo un juego que incluso supera a la máquina original en lo relativo a gráficos, a colorido, a planos de scroll y a efectos de sonido. Por si fuera poco, pone a tu disposición más aviones, más armas, más niveles y hasta un mapa para elegir la misión. Y respecto a la jugabilidad... totalmente alucinante y, sin duda, sobrepasa el límite requerido para ser uno de los mejores arcades de todos los tiempos... ¿Algo más?*

The Elf





U.N. Squadron es un juego en el que no encontrarás ni una milésima de segundo de descanso, pues las tropas enemigas se suceden interminablemente.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Para profesionales.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 10







95

90



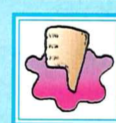




94



Supera a la máquina recreativa.

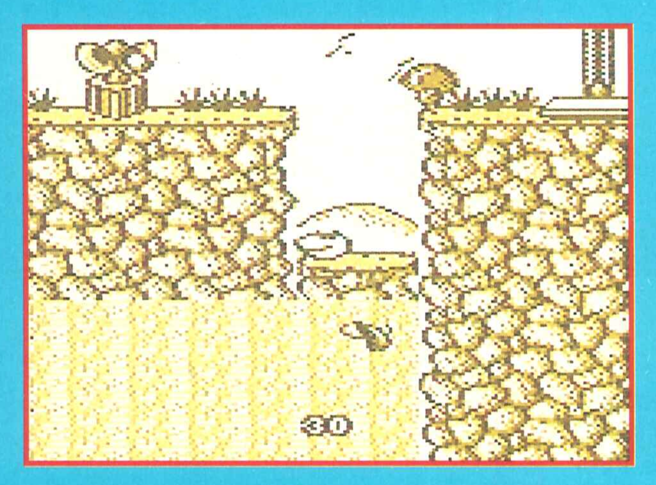


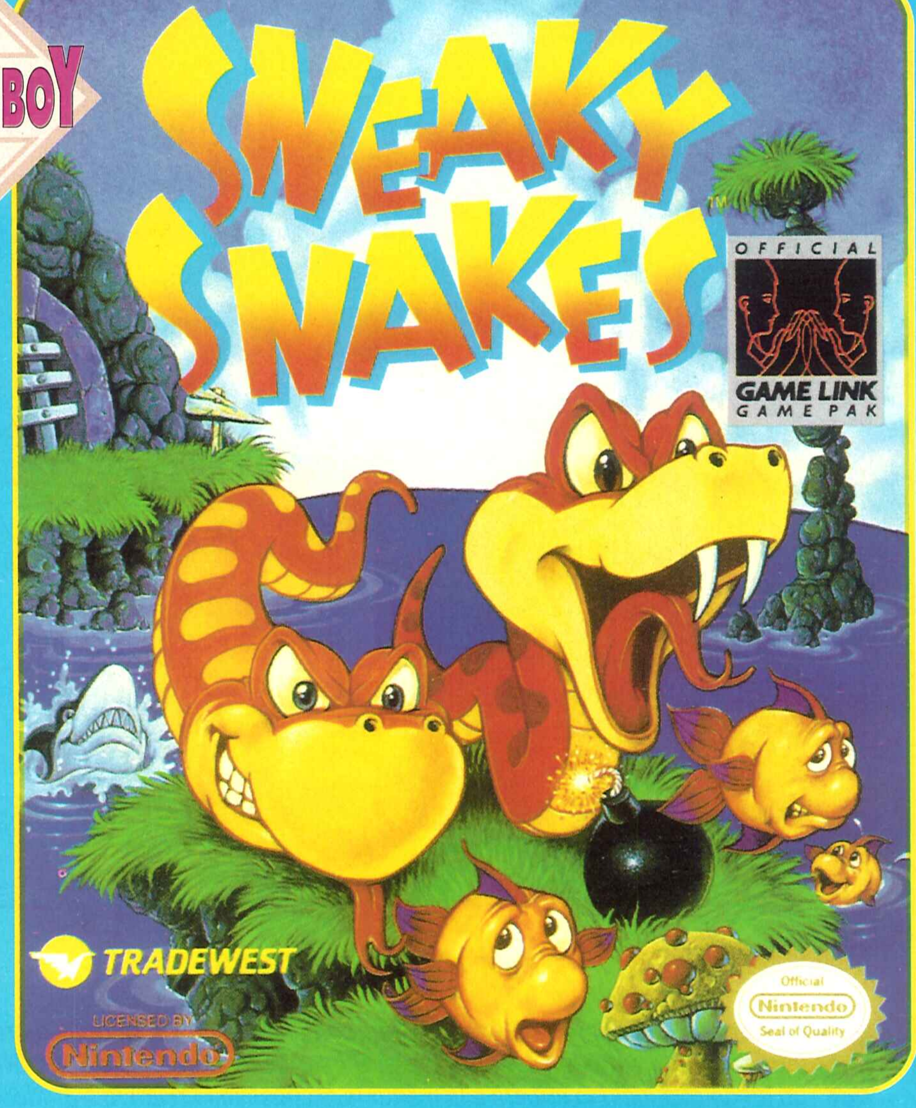
Muy difícil, sobre todo para los novatos.

94

GAME BOY

Serpientes para la eternidad





Erase una vez dos serpientes muy bien dotadas, -de inteligencia claro-, que habían sido víctimas de la maldad de un tal... ¿cómo se llamaba? ¡ Ah, si! Nasty Nibbler.

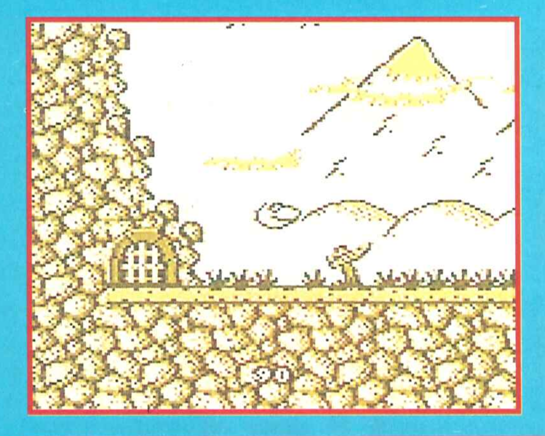
El nombre es lo de menos, lo importante es que este personaje había secuestrado a la indefensa Sonia, novia de alguno de los dos ofidios que protagonizan este juego, y la había resguardado en una mazmorra cercana.

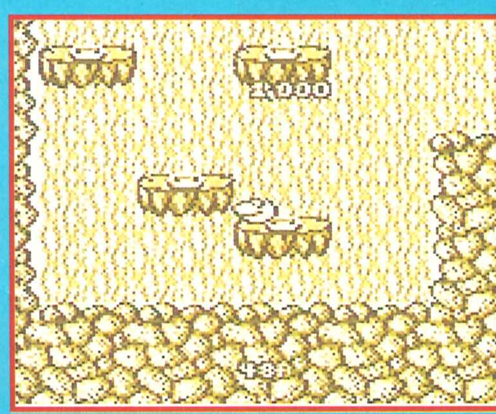
El rescate, que se ha de realizar en el menor tiempo posible, constará de 16 fases llenas de plataformas y secretos, con numerosos objetos y enemigos que harán su inagotable aparición mientras nuestros arrastrados protagonistas buscan y rebuscan a su amada común.

Explicadas así las cosas, pensaréis: ¡¡Vaya rollo, otra de rescate con buenos y malos fugaces que acabará con nuestra paciencia y con nuestra predisposición a que nos guste!!

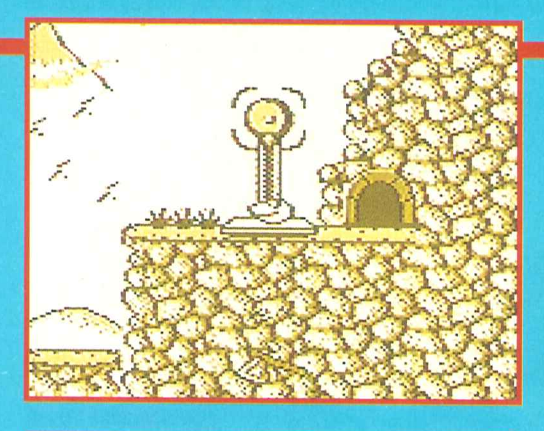
Esta frase, que encierra tras de sí un enorme error, no puede empañarse con una mala explicación. Por eso vamos a adelantaros que lo que os ofrece Sneaky Snakes a lo largo, ancho y alto de su desarrollo os va a resultar de lo más divertido.

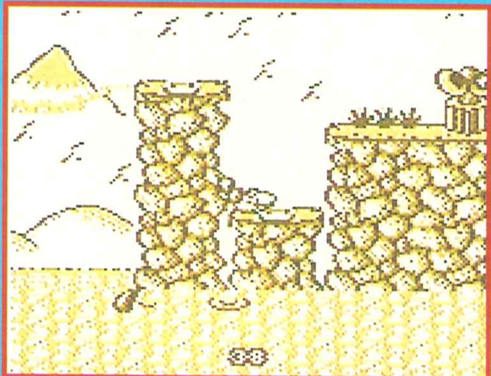
En primer lugar os diremos que el objetivo del juego resulta de lo











Divertido, bien hecho y serpenteante

Sneaky Snakes es un juego de Rare, -hacedores de muchas otras maravillas maravillosas-, que ha sido realizado con un nivel técnico muy especial que sorprende y estimula a jugar una y otra vez.

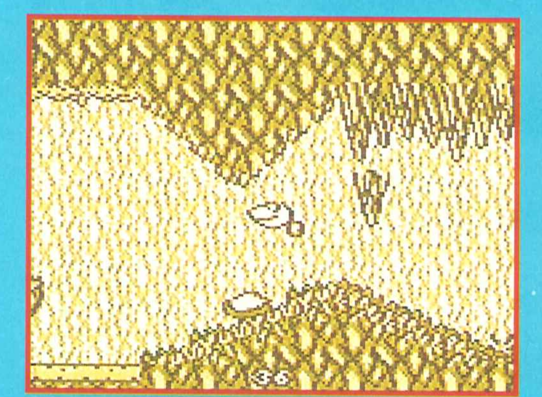
Gráficos, sonidos y todas esas cosas que ya sabéis, aunadas buenamente en pocos centímetros de microchip dan garantía de por vida de una jugabilidad total que queda fuera de toda duda.

Decir Sneaky Snakes es decir diversión. Decir Rare es decir perfección. Y yo, por tanto, digo que lo consigáis ¡ya!

J.L. "Skywalker"

El nombre de Sneaky Snakes, en principio, no sugiere gran cosa. Pero si por casualidad cae en vuestras manos... ¡no lo olvidaréis nunca!

Si nuestra serpiente se come una botella de oxígeno se hinchará y volará. La única manera de hacerla bajar de las alturas será pulsando el botón A repetidamente.



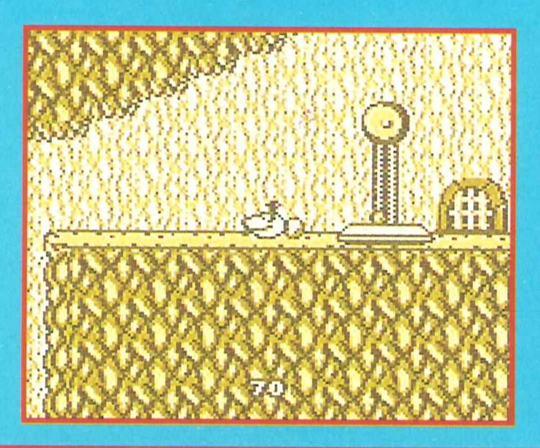




La simpática serpiente salta de emoción al comprobar que va a poder pasar a la segunda fase del juego. El tamaño de su cuerpo no va a dejar lugar a dudas.

más original: deberemos engordar a nuestra serpiente, haciéndola comer objetos o animales, hasta conseguir que alcance el peso necesario para que una balanza que se encuentra al final de cada fase le permita acceder a nuevos mundos. Sí amigos, este juego consiste literalmente en cebar a nuestras arrastradas amigas hasta dotarlas de un cuerpo serrano con el que puedan pasearse alegremente por esos mundos animados de la Game Boy.

Partiendo de tan especial idea y amparado en una realización que raya lo soberbio y en un desarrollo adictivísimo que no da opción a dudas, os podemos asegurar que Sneaky Snakes va a convertirse en uno de los juegos más divertidos de cuantos habéis conocido.



En las básculas (como la que se ve en la foto adjunta) es donde nuestras amigas deberán demostrar que han tragado el suficiente número de bichos y que han alcanzado el peso que se les exige para pasar de fase. De lo contrario... ¡a volver sobre tus "pasos" y a engordar como sea!

LAS PUNTUACIONES

Arcade

RARE
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Ajustada.

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 16



91



90



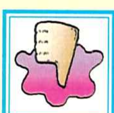


93





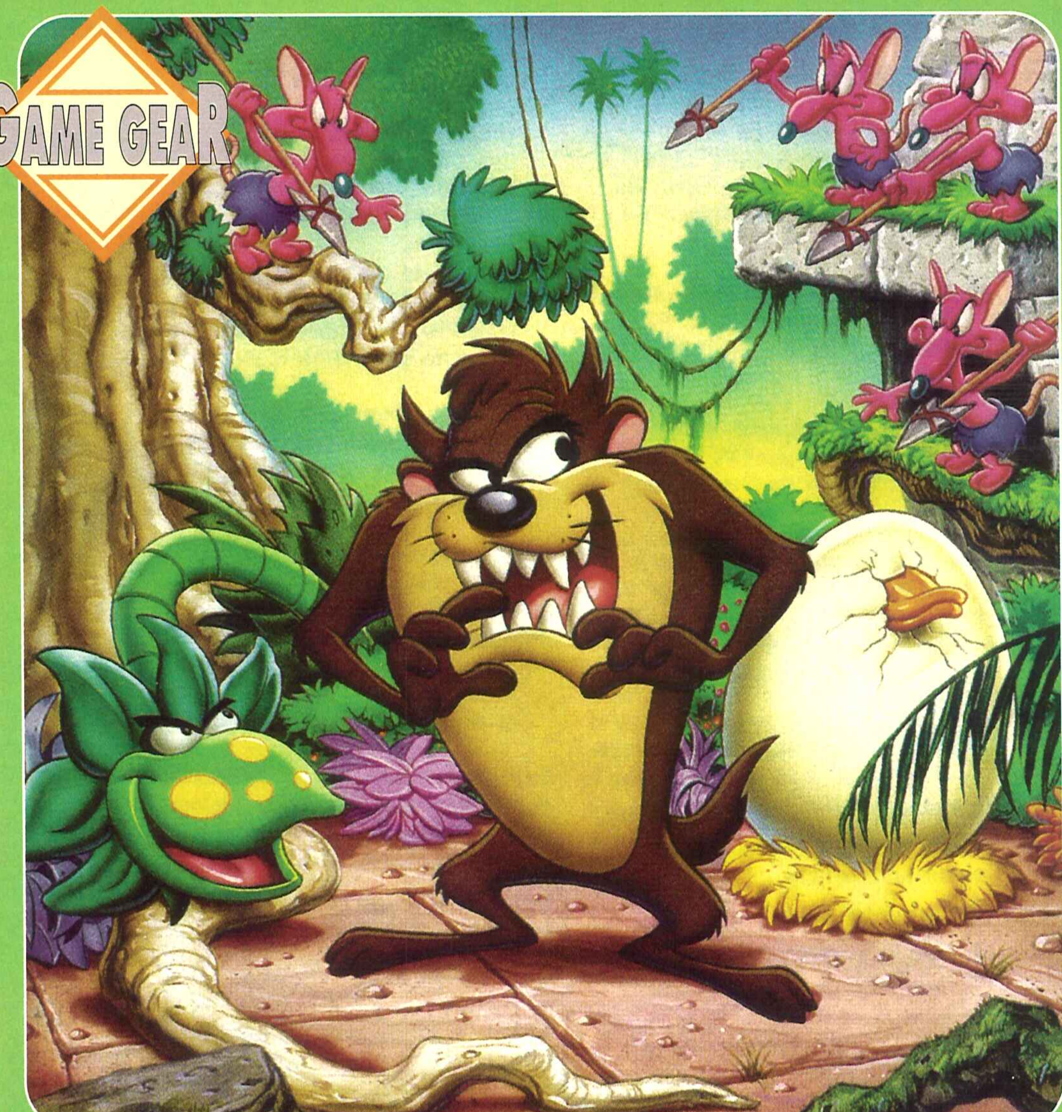
Está realizado con una perfección envidiable, y, además, divierte.



No comment...

92





EL LADRON DE





Taz, el famoso diablillo de la Warner, vuelve a una consola masteriana con la intención de obligarnos a jugar hasta la saciedad, metiéndonos una nueva historia de búsquedas y capturas.

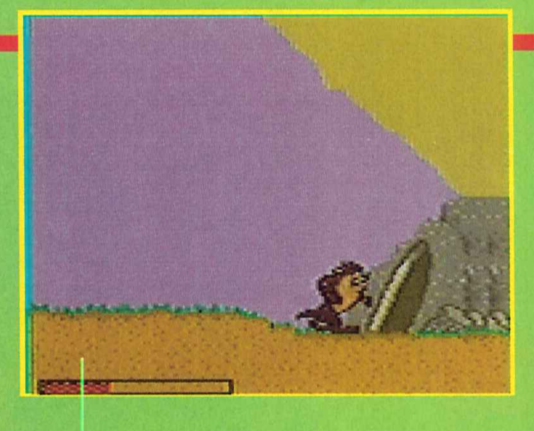
Si recordáis, en la anterior ocasión nuestro héroe animado irrumpía en los territorios de Dibulywood para ir en busca de los huevos perdidos de una especie de pájaros acuáticos que vivían en algún lugar de ninguna parte. En aquella búsqueda, Taz nacesitaba de la ayuda de un montón de objetos que habían sido dispersados por personajes ocultos y malvados.

En nuestra Game Gear Taz volverá a afrontar la misma misión, con la diferencia de que en esta ocasión el juego ha sido acelerado y dispuesto de tal forma que la pausada marcha de la que hacía gala en la dieciseisbítera versión, ha sido suprimida por unas contínuas y alocadas carreras en busca de objetos y salidas. La cosa, así, en la portátil ha sido convertida en un arcade trepidante en el que deberemos pasar fases totalmente infestadas de enemigos y obstáculos a una velocidad de verdadera locura.

La historia -lógico-, ha sido reducida a 9 fases, que deberemos pasar con la mayor brevedad posible al tiempo que recolectamos los dichosos objetos y les buscamos rápidamente alguna utilidad que nos permita obtener la correspondiente ventaja.

El juego, imaginamos, será bien acogido y aplaudido por el público, aunque en esta ocasión los usuarios deberán tornar éstos en una ovación cerrada por "el detalle" de los hacedores de Sega

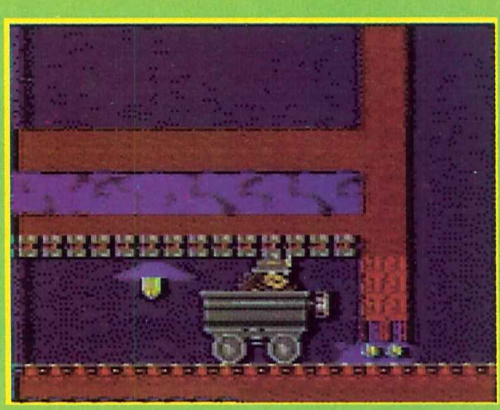


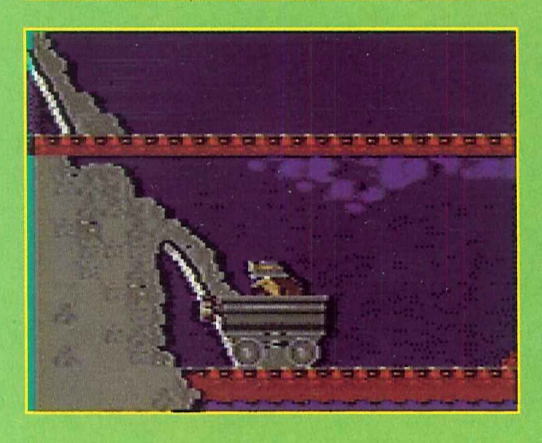


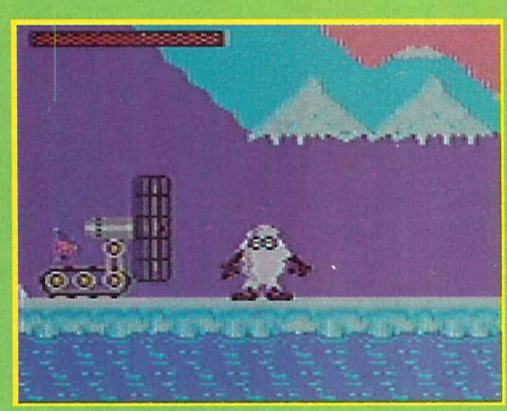


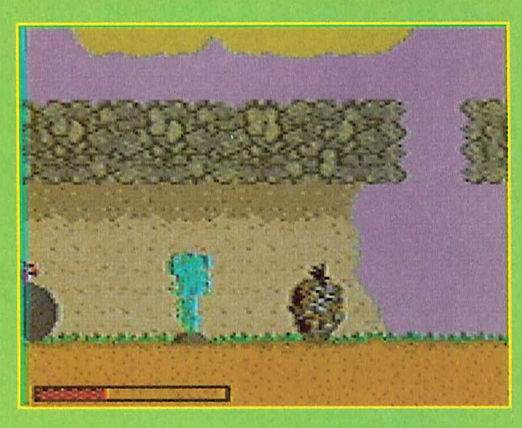


Fanáticos de la Gear, ¡preparaos!, porque El Diablo de Tasmania ha llegado dispuesto a protagonizar uno de los mejores juegos que jamás hayáis visto.









de haberse olvidado de conversiones fáciles y vendibles y tratar derealizar un juego exclusivo de la portatilera, aprovechando su velocidad, músicas y gráficos. Y lo han conseguido de sobra.

Tazmania es, -junto con Shinobi, Sonic, Devilish y el futuro Sonic 2-, uno de esos escasos juegos que han sido desarrollados exclusivamente para Game Gear. Y eso se nota.

En definitiva, Tazmania es un corre-corre-que-te-pillo, tremendamente bien realizado, que no deja lugar a dudas sobre la capacidad de la Gear. Uno de esos juegos que le hacen a uno sentirse orgulloso de su consola.

Un exitazo a la medida de la Gear

Tras su paso por la Mega Drive, el marroncete diablillo ha surcado los mares de bites para proponernos otra aventura de iguales designios en la portátil de Sega.

La sombra de una renqueante versión se cernía sobre nuestras cabezas... hasta el momento en que metimos el cartucho y contemplamos lo que en él había: gráficos, sonidos y jugabilidades diseñadas a la medida de lo que el reto suponía, un juegazo por y para la Gear.

Taz ha vuelto para alegrar la vida de los incondicionales del videojuego portátil. Aunque, en el fondo, nos tengamos que limitar a pulsar el botón de salto en el momento oportuno...

J.L. "Stazwalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Sólo al principio, después...
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 9



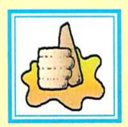
88



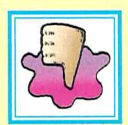
85



91

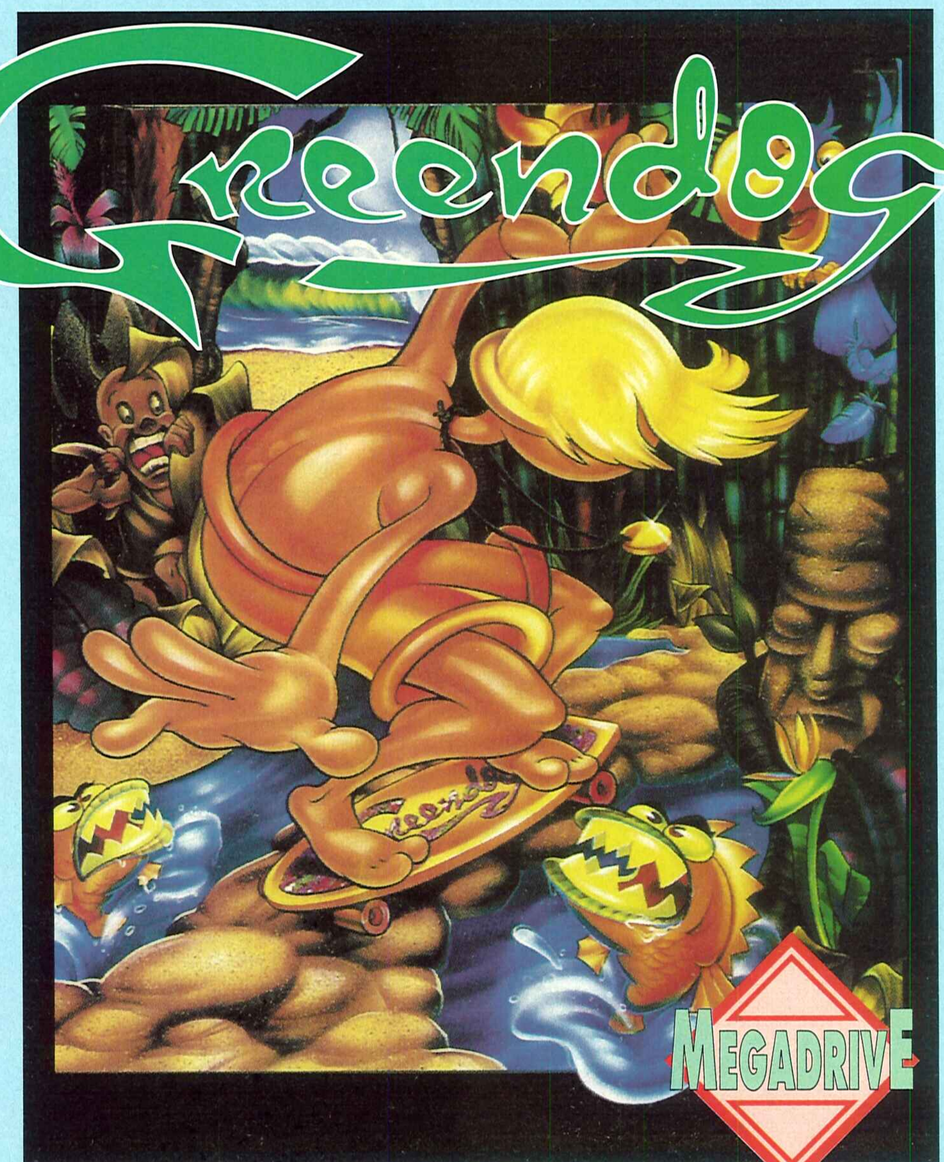


Que es un juego realizado íntegramente para Game Gear.



Una vez que le coges el tranquillo, se hace un poco "sistemático".

89







THE SURFING BICHOS







Un espectáculo para la vista

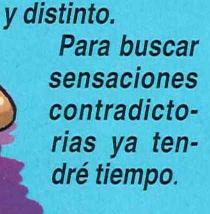
Greendog es un juego para amantes de lo visual y lo estético, del trabajo cara a la galería. Su suficiencia gráfica y su más que absoluta superioridad creativa lo convierten en el máximo exponente del producto envidiable y muy trabajado al que se está tendiendo.

Una auténtica película con personaje incorporado, y además, manejable, no merece otros calificativos.

Sin embargo GreenDog no es programa para los «jugables» de pro. A causa de la cantidad de memoria ocupada por el despliegue gráfico, y vamos a añadir técnico por la parte que toca a los movimientos del surfero y a alguna que otra cosilla, no se ha podido llegar tan arriba en lo que a facilidad de manejo, adicción, atracción al mando, dificultad y, bueno, lo que por aquí llamamos «salsilla», se refiere.

A mi que no me den a elegir. Me gusta Greendog porque es un programa fresco, original y distinto.

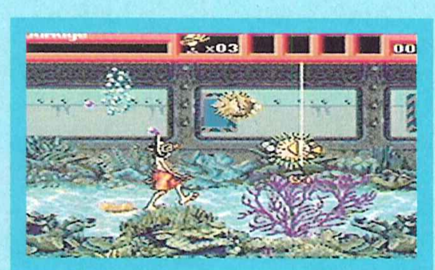
Para buscar sensaciones contradictorias ya tendré tiempo.



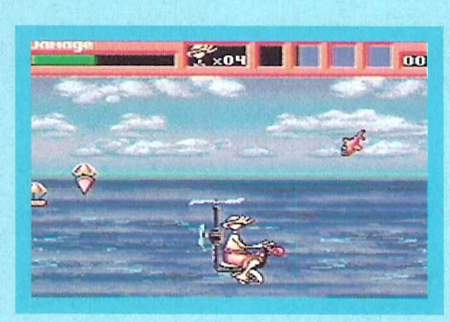
El Consolero enmascarado

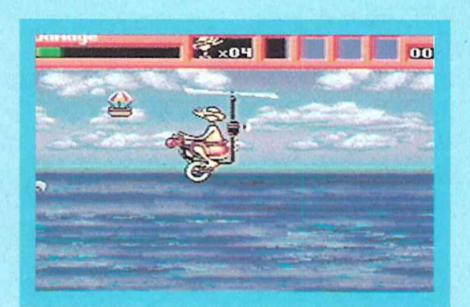
















Se puede jugar a Greendog al mismo tiempo que uno se queda embobado con sus pantallas. Otra cosa es que no le cojamos el tranquillo, ni sepamos disfrutarlo como juego. Pero es un auténtico espectáculo.

Greendog es mucho más que un programa original. En el juego del surfero hay un sin fin de detalles que la 16 bits de Sega agradece tanto como nosotros, los espectadores. Desde la primera a la última pantalla es igual de genial.

La primera vez que vimos a Greendog fue en el campeonato europeo de Sega, en Londres. Pero fue desde lejos y en una posición algo incómoda. Participaba como juego sorpresa en la competición y estaba totalmente desnudito, vamos, en forma de chips aún. Por lo que pudimos enterarnos por aquel entonces, la cosa iba de un surfero rubio que deambulaba por islas, extraños parajes rocosos y otros escenarios en busca de no sabemos qué objetos. Nuestra ignorancia argumental y, vaya, visual, no fue impedimento para que gozáramos con aquel tipo desgarbado de «oleada» presencia -aunque fuera durante cinco minutos-, y sí aliciente para perseguirlo, conseguirlo y apurarlo.

Greendog está aquí. Ahora lo sabemos todo. De qué va, cómo jugarlo y todas las formas de disfrutarlo. Es la historia de un surfing boy desaliñado y garboso que de pronto se encuentra sumergido en una trama de tesoros y antiguedades de la que no se puede despegar. Una belleza rubia y una preciada ¡¿tabla de surf azteca?! tienen la culpa. La una porque lógicamente le echiza, sometiéndole a sus deseos, y la otra, porque es precisamente lo ►

LO MÁS NUEVO



➤ que la chica de la playa quiere recuperar.

Obligado por las circunstancias, que no son pocas, Greendog, que ni es un perro ni es verde, debe recorrer un total de seis islas en busca de los trozos que componen una reliquia destrozada y descompuesta. Desde Granada a San Vicente, pasando por Mustique, Curacao, Jamaica y Saba, el amigo de las olas se las tendrá que ver con un plantel de criaturas desbordadas, fruto de la imaginación de la nueva Sega.

Para ayudar a Greendog no hace falta ser muy hábil. Tan sólo abrir mucho los ojos y dejarse arrastrar por las circunstancias. El juego de los Beach Boys ha sido estructurado en plan película, anteponiendo la realidad gráfica a cualquier otro compromiso. En cuanto le echéis un vistazo veréis porqué. Los fondos gráficos han sido completamente digitalizados y el personaje incorporado a la pantalla, junto a otros mil gráficos definidos, como si de un dibujo animado se tratara.

Jugar con él no es nada difícil. Sus misiones y pasos tampoco parecen excesivamente complicados. Avanzar y gozar parecen haber sido las claúsulas propicias. No hay laberintos, sino más bien linealidad y tampoco abunda el frenetismo, sino la calma, la eficacia y, en buena medida, el inconformismo. Un ejemplo de lo último son las fases de «trámite», diez en total, que se suceden entre isla e isla y que son de lo más urbano: recorrer en patinete las ruinas aztecas, volar en monohelicóptero sobre un Pacífico lleno de peces rojos...

Reggae, olas y good vibrations adornan musicalmente un cartucho atractivo y muy salado cuyo parecido con la realidad no deja de ser mera coincidencia. Hay que apostar por el Caribe.







Durante las fases aztecas, nuestro colega se motoriza, bueno, se pone unos patines, queríamos decir. Sólo con las ruedas y algo de habilidad será capaz de eludir los grandes obstáculos que Sega le pone a tiro.



El protagonista de esta aventura acuática es un tipo desgarbado, rubiales y poco amigo de las preocupaciones. ¿El miedo?. Sólo a no volver a «surfear».

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: ¡Vaya movida , tios!
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 16

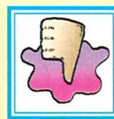

93


90


80



Los fondos gráficos, la originalidad, el surf.

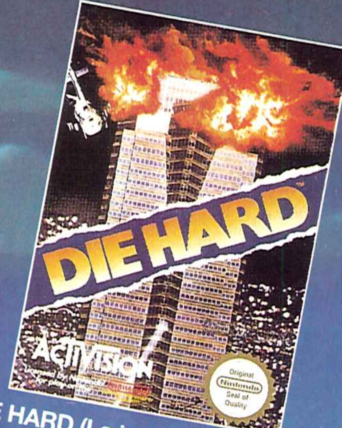


No es demasiado jugable, pero eso se venía venir.

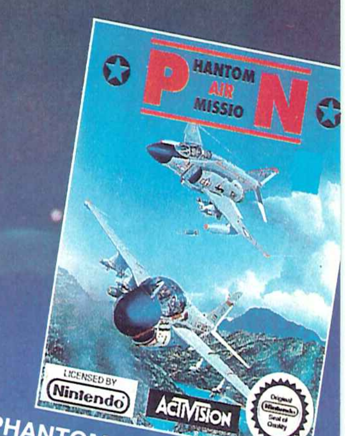


DIEZ EN ACCIÓN

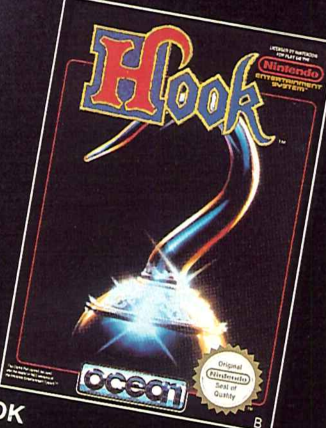
M.C. KIDS
Mick y Mack son los más colegas del país de Mc Donald. Muévete con rapidez por este país de locos. Y cuando ya sepas como jugar al derecho... ¡Atrévete a hacerlo al revés!



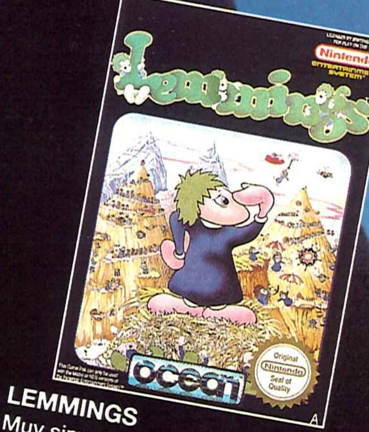
DIE HARD (La jungla de Cristal)
John Mc. Clane, policía de Nueva York. Holly, su mujer, rehén de un grupo de terroristas en el rascacileos Nakatomi. Ayúdales a reunirse en estas moviditas Navidades.



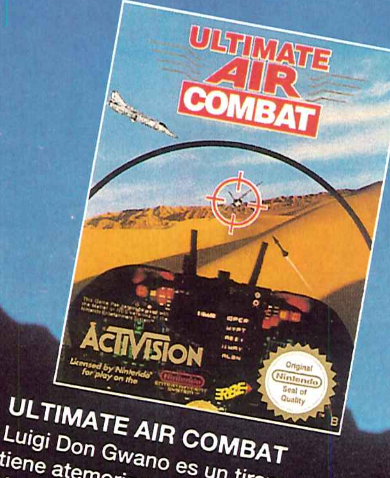
PHANTOM AIR MISSION
Vietnam, 1972, Jake "manos de hielo" al mando de su caza F-4 Phantom. Arriesgadísimas misiones, constantes enfrentamientos... ¡No hay descanso!



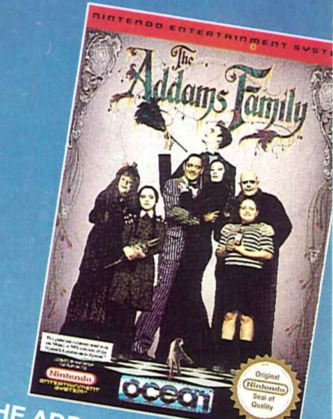
HOOK
Peter Pan ha crecido, ha pasado mucho tiempo. Pero el Capitán Garfio no ha olvidado su venganza. Ha secuestrado a sus hijos y Peter Pan ha de volver al país de "Nunca Jamás" con los Niños Perdidos y Campanilla.



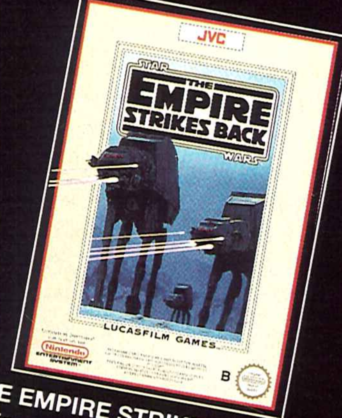
LEMMINGS
Muy simpáticos pero super patosos. Caen en barrancos, ríos y trampas mortales. Armate de valor y sobre todo de paciencia. Sin tí este mundo de muñecos llegará a su fin.



ULTIMATE AIR COMBAT
Luigi Don Gwano es un tirano que tiene atemorizado a todo el Imperio. Ya no hay quien le pare. Excepto tú, tu habilidad y los 3 aviones tecnológicamente más avanzados del mundo.



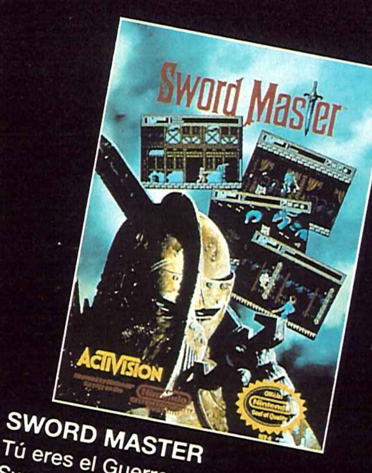
THE ADDAMS FAMILY
Recorre la mansión de los Addams en compañía de Gómez, evita todas las trampas, almas en pena y demás habitantes, y reúne un millón de dólares. ¡Hay que salvar a Morticia!



THE EMPIRE STRIKES BACK (El imperio contraataca)
La batalla contra el Imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth y prepárate para el enfrentamiento final contra Darth Vader. Has de ser astuto, rápido y mortal.



GALAXY 5000
Nueve peligrosos planetas donde se lleva a cabo la carrera espacial más especial que hayas vivido jamás. Elige tu turbonave y ... ¡Pista!



SWORD MASTER
Tú eres el Guerrero Supremo: Sword Master. Tienes un Reino que salvar y no es tarea fácil superar los distintos niveles. ¡Para eso tienes tu espada maestra!



ENTERTAINMENT SYSTEM™

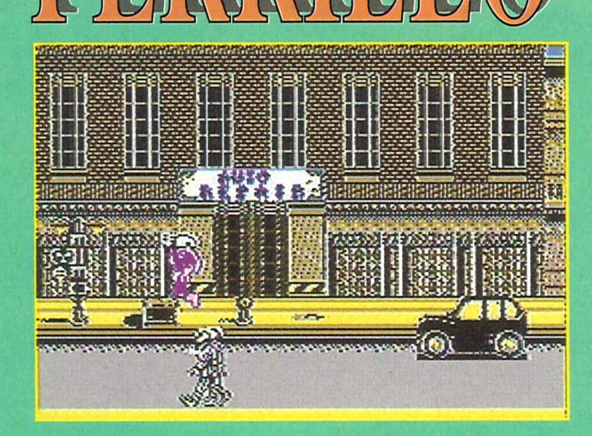
ERBE

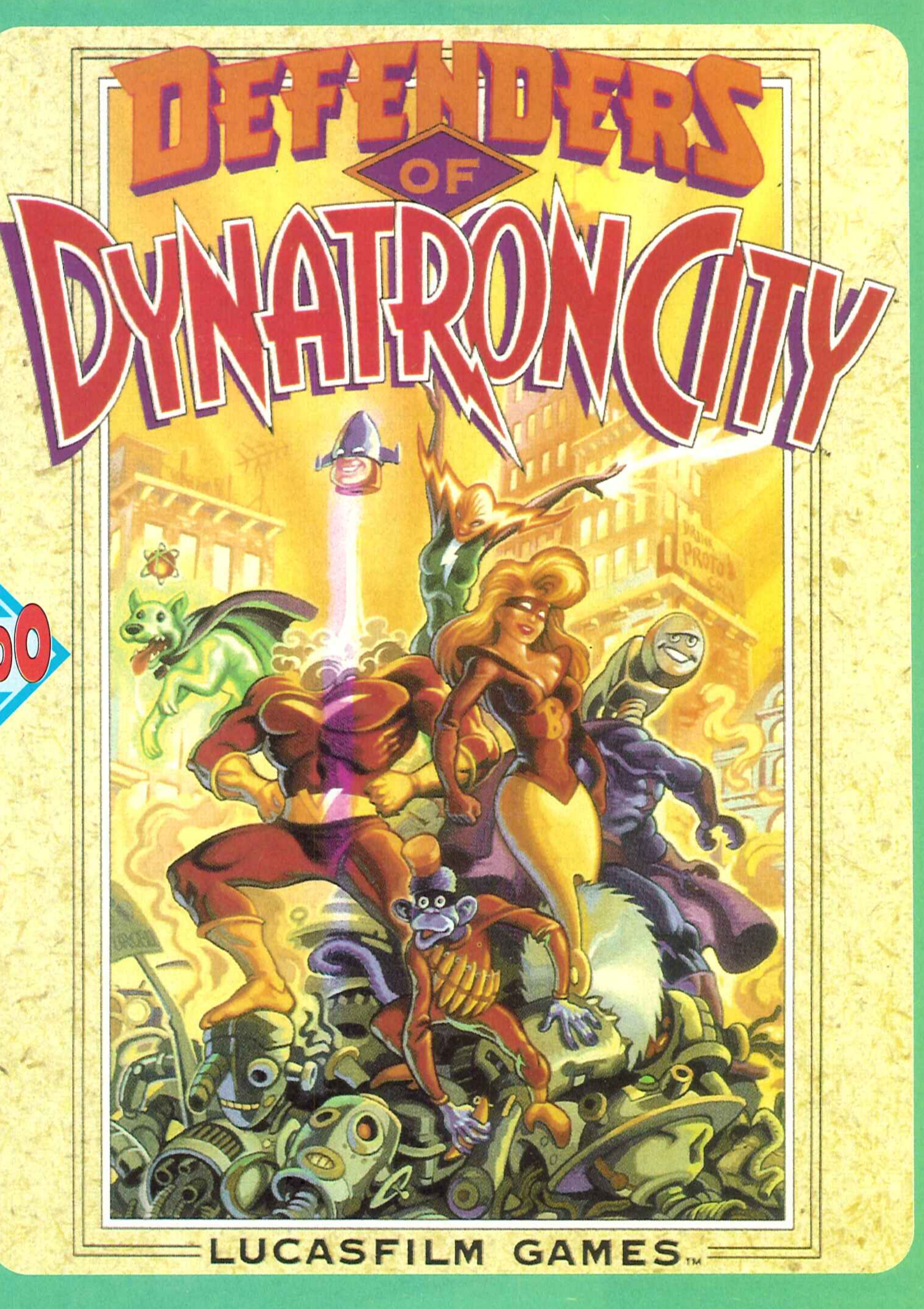
ERBE SOFTWARE S.A.
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



CINCO HEROES Y UN PERRILLO

NINTENDO





Por trigésimonovena vez consecutiva en lo que va de año, la Tierra ha sido invadida por una legión de despreciables extraterrestres, quienes han llegado hasta nuestro "pacífico" planeta comandados por un cabecilla alienígeno-fascistoide de ambiciosos planes y malévolas intenciones.

La historia, así contada, no deja opción a la duda, es decir: ¡a salvar La Tierra tocan!.

Pero ojo, porque una cosa sí que tiene diferente este cartucho con respecto a sus miles de antecesores y es que, para acabar con los planes de los ET´s de turno, no vamos a contar con la ayuda de un valeroso héroe... sino de varios. Nos explicamos. Debido a algunas mutaciones provocadas por elementos tóxicos aparecidos en ciertos alimentos, se han creado una serie de superhombres de cualidades increíbles que, como os podéis imaginar, han sido reclutados automáticamente para enfrentarse al peligro espacial.

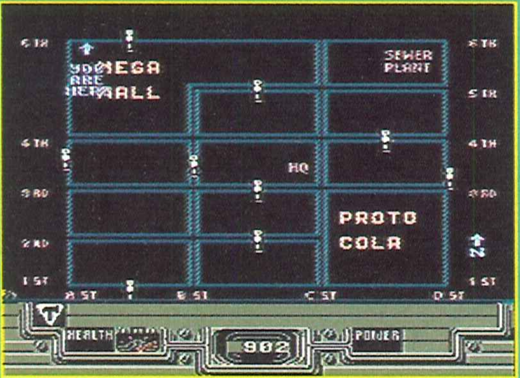
Toolbox, Buzzaw Girl, Jet Headstrong, Ms. Megawatt, Radium Dog y Monkey Kid son sus nombres, y cada uno de ellos posee una serie de poderes especiales que habrán de ser puestos en práctica en los momentos más oportunos del combate.

Hablando un poco de cada uno de estos curiosos individuos os contaremos que Toolbox posse una cabeza en forma de martillo que destroza todo aquello que se encuentre a su alrededor; que Buzzaw Girl se mueve mediante una rueda dentada; que Jet Headstrong puede lanzar su cabeza en forma de misíl contra sus enemigos y que Ms. Megawatt lanza descargas eléctricas a diestro y siniestro. Todo un cúmulo de ventajas envidiables.

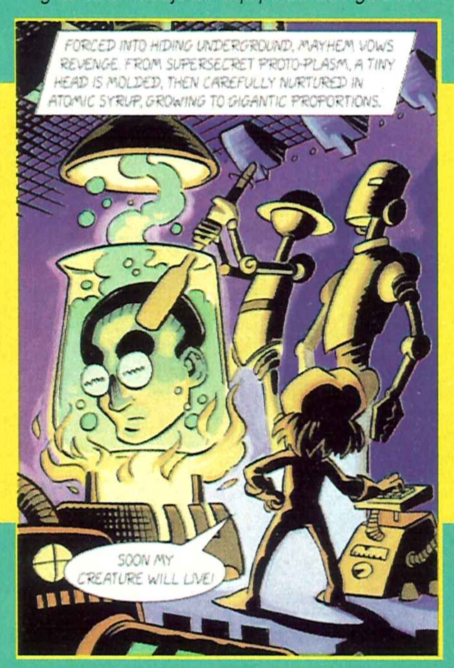
En cuanto al juego basta decir que se desarrolla a lo largo de 5 fases: las calles, el Mega Hall, las alcantarillas, la factoría de protocola y la guarida del Dr. Mayhem (el malo, claro). Cinco fases de alocadas acciones en la que hacen su aparición los objetos típicos que refuerzan la energía o que dan algún tipo de inmunidad.

Y acabamos. Pero antes un último detalle: "Defenders of Dynatron City™" ha sido realizado por Lucas Arts, compañía con la que el genial George Lucas entra de lleno en el mundo de los videojuegos consoleros. ¡Y eso ya es toda una garantía!



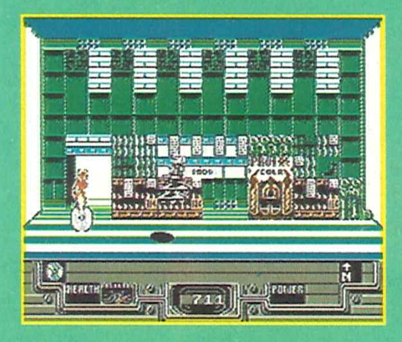


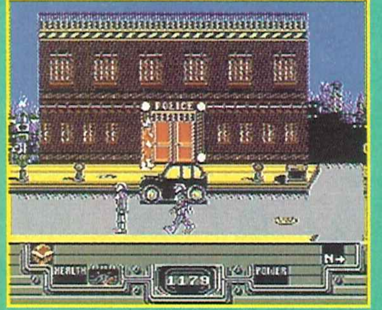
Cómic, cine, videojuegos... todos los géneros se mezclan en un cartucho con el que la variedad y la diversión estan suficientemente garantizadas gracias al trabajo del equipo de George Lucas.









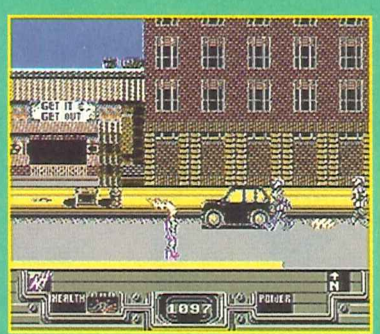


El sello de la factoría Lucas

Lucasfil Games, esos magos de los ordenadores -y ahora también de las consolas-, ha vuelto a demostrar su dominio a la hora de "facer" buenas cosas nintenderas.

Seis héroes recauchutados con pócimas anti malos especiales, -que pueden ser utilizadas cuando queramos-, y cinco fases llenas de casos y cosas -que, a la larga, se nos pueden hacer escasas-, son las condiciones que nos ha impuesto la factoría Lucas para que disfrutemos a tope de un juego en el que defender la ciudad nos resultará tan difícil como despegarnos de él.

J.L. "Skywalker"





Defenders of Dynatron City es casi como cinco juegos en un uno, pues cada protagonista tiene sus características propias que hacen que puedas jugar de formas muy distintas.

LAS PUNTUACIONES


Arcade

LUCASFILM GAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: En demasía...

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5

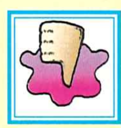
 81

 80



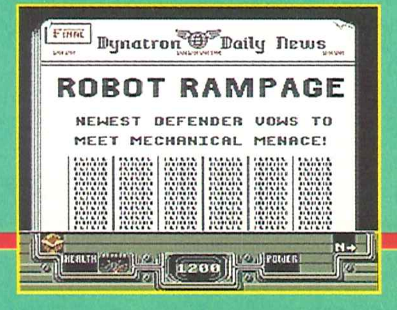
 79

 Poder cambiar de héroe cuando deseemos.

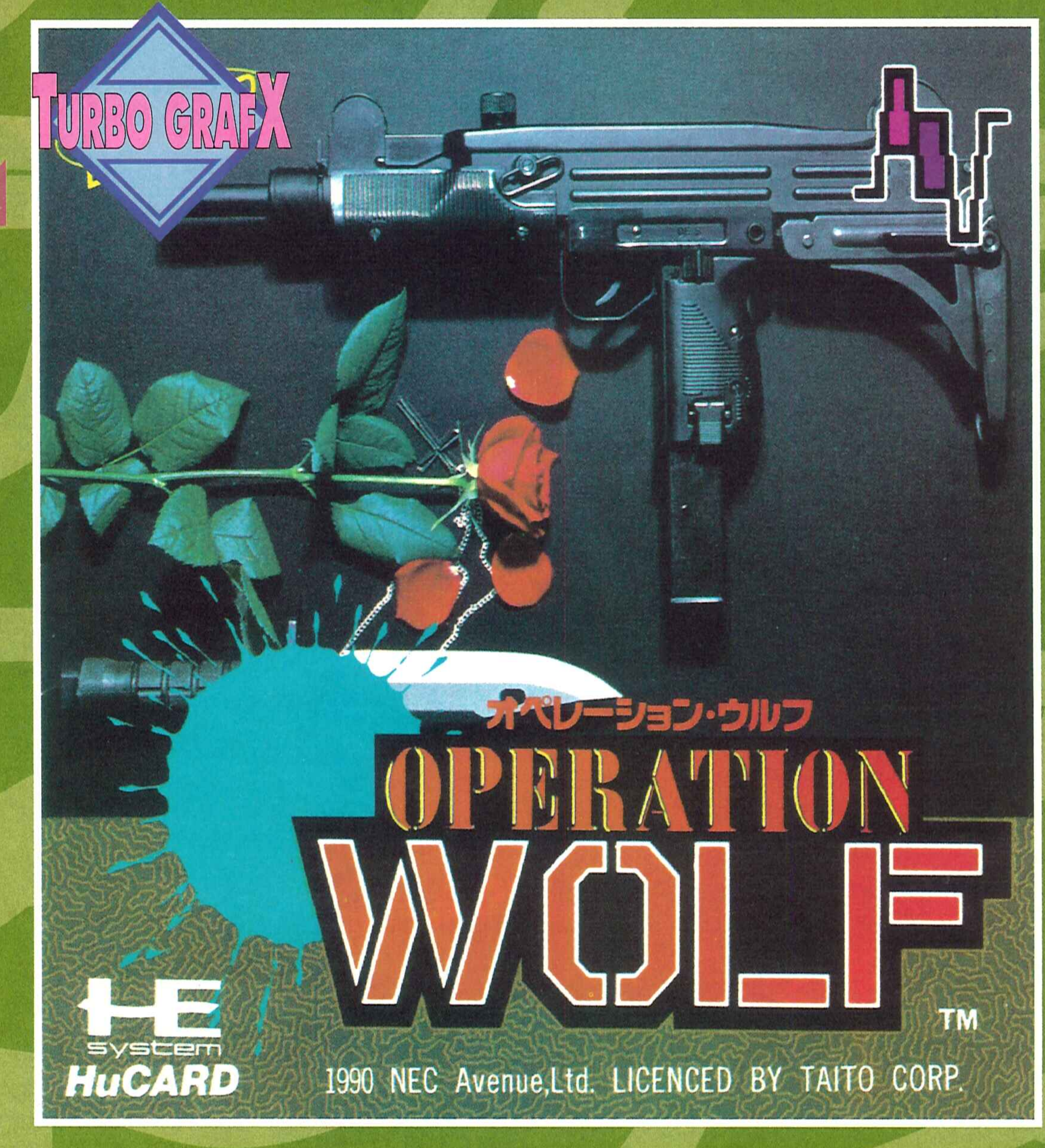
 Al principio es un poco "extraño".



80







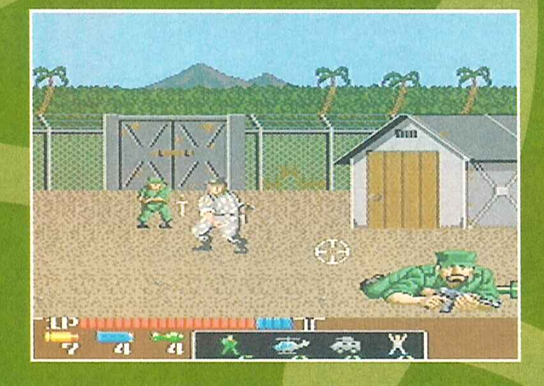
Hace tiempo, la venerable compañía nipona Taito, creadora de mitos arcadianos como la serie Darius, los dos Chase HQ, Rainbow Islands o el legendario Arkanoid entre otros, creó una máquina recreativa con ametralladora incluída llamada Operation Wolf. Esta maquinita innovadora maravilló al mundo entero por su realismo, facilidad de manejo y espectacularidad manifiesta.

Ahora, seis años más tarde, llega a España la excelente versión para Turbo Grafx en cartucho japonés. Por fin vamos a disfrutar con la mejor versión de este clásico que tantas y tantas glorias ha dado a su compañía creadora.

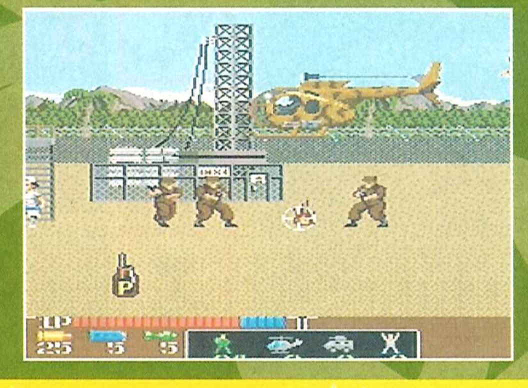
En este juego nos convertiremos en un comando enviado a territorio enemigo con el objetivo de rescatar a unos compañeros que permanecen prisioneros en una de las bases secretas enemigas.

Para llevar a cabo esta misión, tendrás que atravesar seis peligrosas zonas ➤

HEROE A LA FUERZA

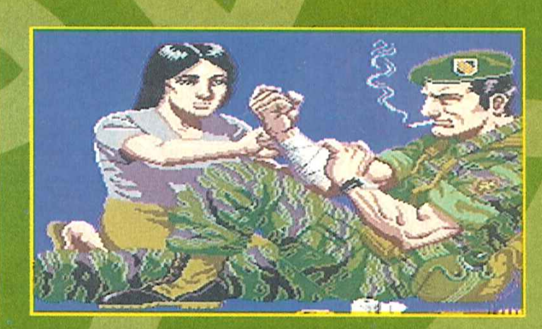


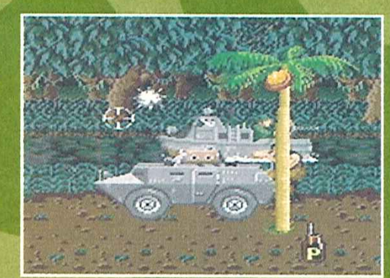


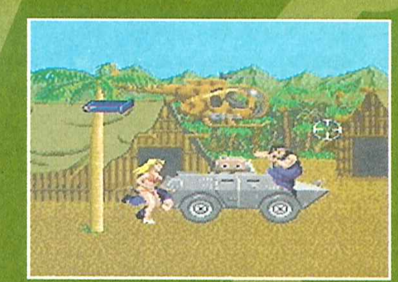
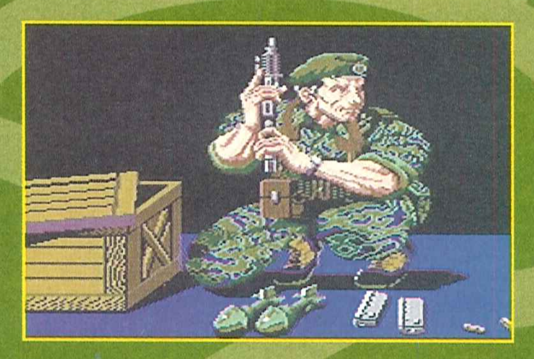




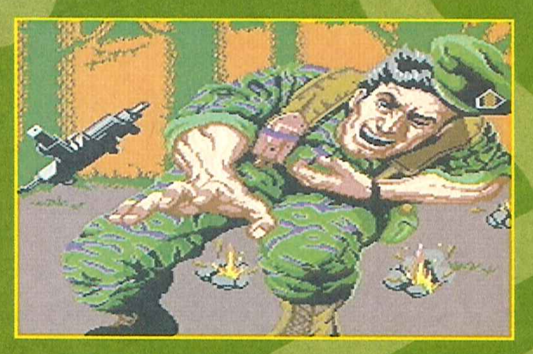






La Turbo Graph ya nos tiene acostumbrados a sus buenas versiones de recreativas. Pero la de este Operation Wolf es algo realmente espectacular.








Otra conversión alucinante

Parece que la Turbo Grafx no se cansa de alegrar nuestros ojos con sus grandes adaptaciones de máquinas recreativas. En esta ocasión le ha tocado el turno al incomparable Operation Wolf y el resultado ha sido, una vez más, genial.

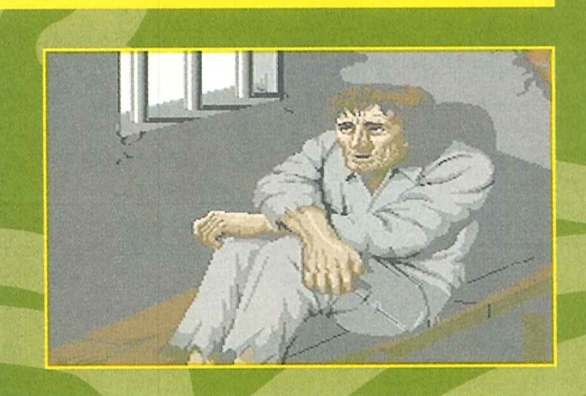
Gráficos gigantescos, buenas animaciones, scroll super suave, opción de elegir fase y la posibilidad de jugar dos a la vez, (alucinante) son las principales armas de un cartucho que, sobre todo, destaca por lo súper trepidante de su acción.

Por supuesto, nada falta de la versión original: podrás encontrar todos los objetos, personajes, subfases y la preciada jugabilidad que convirtieron al Operation Wolf en una máquina totalmente legendaria.

Si quieres convertir tu consola en una recreativa, inserta este cartucho y prepárate para una experiencia casi inolvidable.

The Elf





de scroll horizontal, ametrallando y lanzando granadas a casi todo lo que se mueva en pantalla.

Para ello cuentas con un arsenal de balas y bombas ilimitadas que tendrás que utilizar con cierta precaución. De todas formas, encontrarás una buena cantidad de cargadores y bombas extra repartidas por cada nivel, además de energía extra, botiquines curativos y varias cosillas más.

Antes de empezar, podrás elegir la fase de comienzo entre las cuatro primeras, y tu único objetivo va a ser abatir a todos los soldados enemigos, tanquetas, helicópteros, motoristas, camiones y algunos animalejos que te darán buenos items. Pero ten cuidado con los niños, enfermeras y mujeres que circulen por la pantalla, si los disparas... ¡bajón de energía!

Y ésto es todo lo que podemos contar del mítico Operation Wolf, y de esta estupenda e insuperable versión Turbo Grafx, que va a convertir vuestros monitores en campos de batalla donde la rápidez de reflejos y la puntería se van a convertir en vuestras mejores y más valiosas armas.

Y por si ésto os parece poco, Operation Wolf ofrece la posibilidad de jugar dos a la vez, ¡alucinante!.

¡Ah!, y no se os olvide que hace falta el adaptador de cartuchos japoneses.



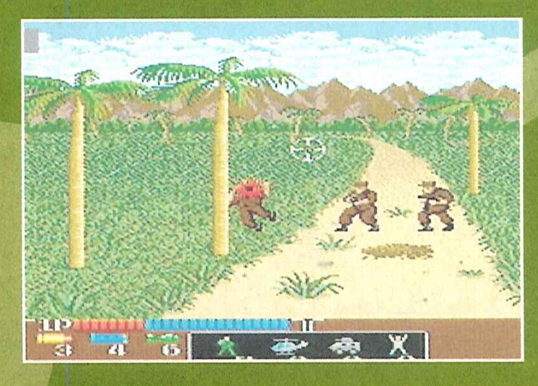


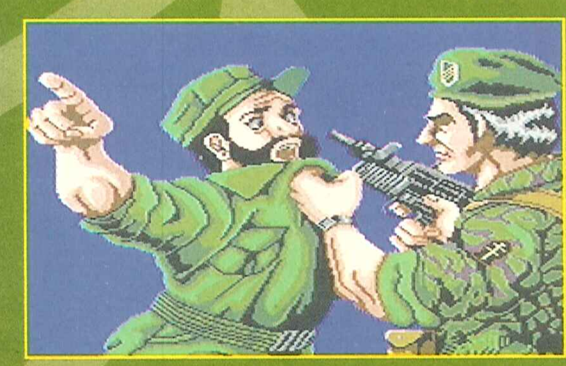
Modo 2 Players

Si queréis que las cosas resulten un poquito más fáciles y mucho más divertidas, este Operation Wolf te permitirá compartir el protagonismo con otro arrojado guerrillero. En el Modo 2 Players podrán disparar dos jugadores a la vez, manejando cada uno su punto de mira correspondiente.











Como véis en esta pantalla, algunos de los soldados enemigos intentarán llegar exactamente hasta nuestra posición... ¡y no les mueve precisamente la intención de darnos un fuerte abrazo!



En Operation Wolf tendremos que enfrentarnos a todo tipo de tropas, vehículos y armamento motorizado. En la escena de la derecha, un carro de combate estalla en mil pedazos.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TAITO

Nº jugadores: 1 y 2

Nº Continuaciones:

Nº de fases: 6 + 2

Dificultad: Sin ametralladora sería peor.



93



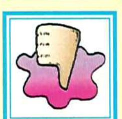
75



94



Muy parecido a la máquina recreativa. Pueden jugar dos a la vez.



Algunos textos en japonés y un sonido mejorable.

92

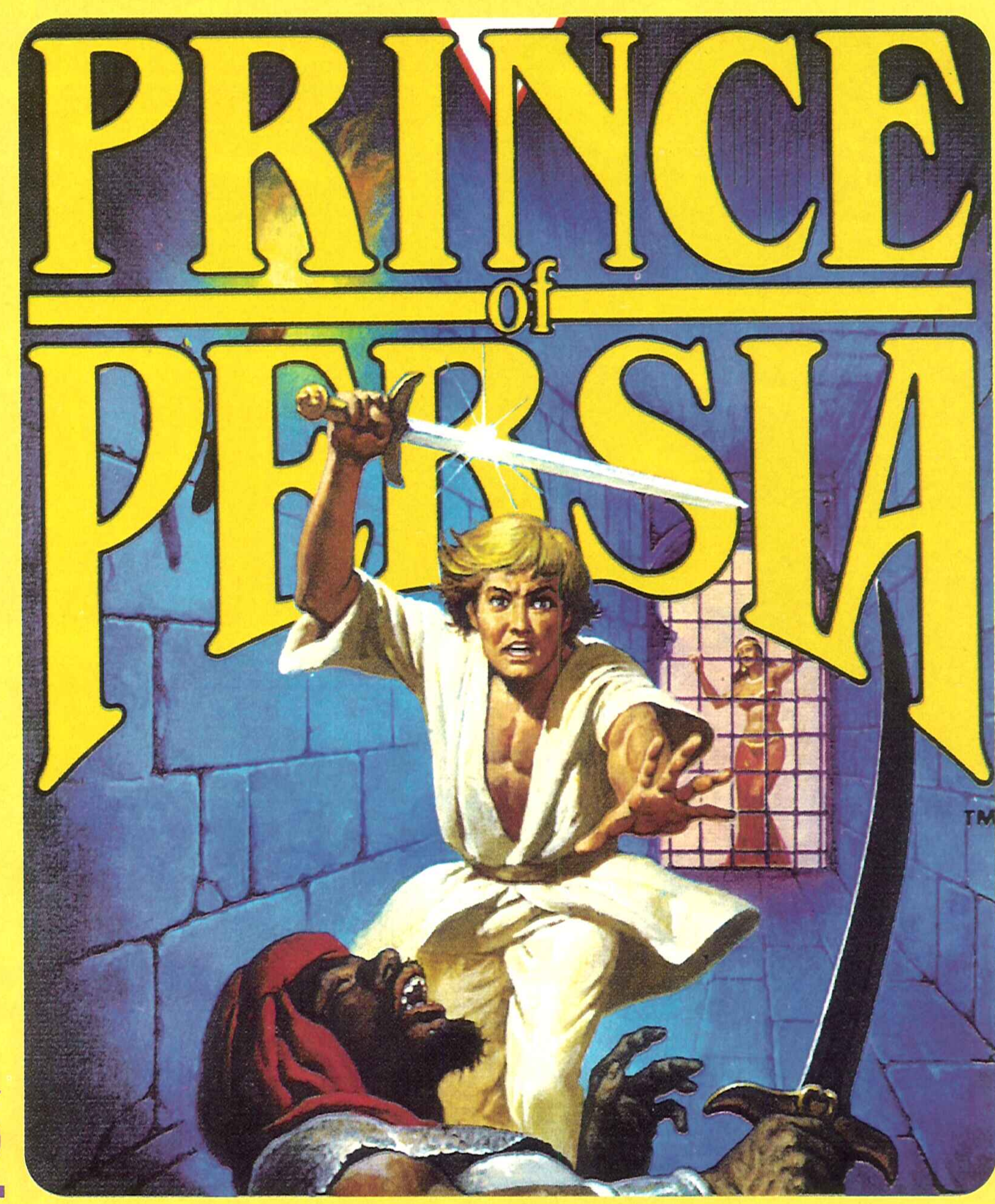


¡POTENCIA TUS VIDEOJUEGOS!
Este es el Game Genie
El Game Genie adaptado a tu videojuego
Game Genie en tu consola
GAME GENIE
¡EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS!
Elige tú el nivel
Salta más alto
Golpea más fuerte
Vidas infinitas
Invencible
Más velocidad
Potencia más de 100 videojuegos
Famosa
¡¡GAME GENIE, EL NUEVO ACCESORIO SOLO PARA NINTENDO NES!!
NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC.

LO MÁS NUEVO

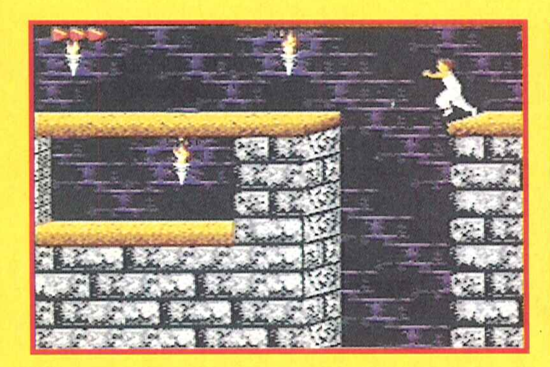
SEGA

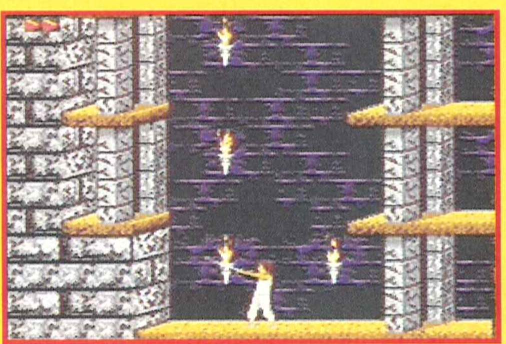
Los Cuentos de los Mil y Un Laberintos

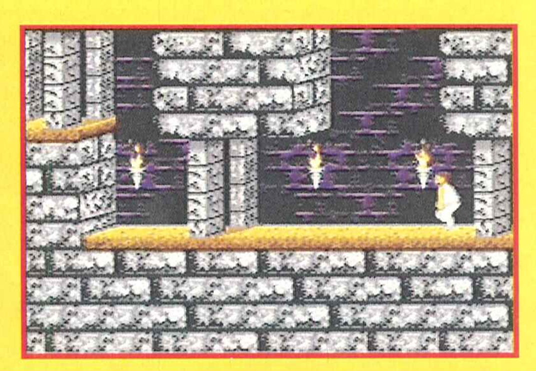


La princesa de Persia estaba triste. Lo que tenía la princesa es que se hallaba recluída en los lujosos aposentos del perverso sultán. Y lo que le ocurría es que se negaba a las pérfidas proposiciones de éste. El Sultán, lleno de ira, arrojó sobre ella un siniestro maleficio: de la nada, apareció un gran reloj de arena en el centro de la habitación. "*Si en una hora nadie viene en tu ayuda... te someterás a mí sin remedio*". Estas fueron las palabras que retumbaron en cada rincón de la estancia. Dicho esto, el Sultán se retiró, arropado por su risa cascada. La princesa se arrodilló ante el incesable caer de la arena del reloj. Intentó moverlo o darle la vuelta, pero fue imposible. El Sultán era poderoso, y sus hechizos también. De los dulces ojos de la princesa empezaron a brotar lágrimas de desesperación. Pero en ese momento se acordó de un apuesto joven al que solía ver desde sus balcones y con el que había soñado alguna vez.

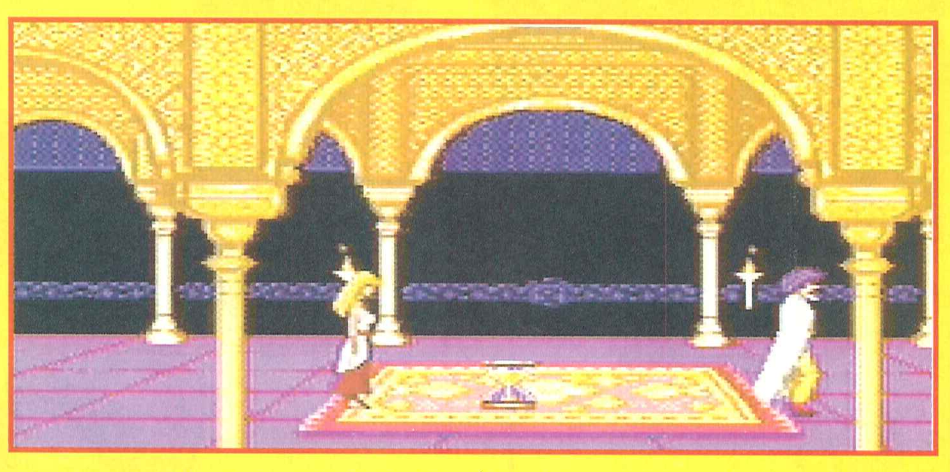
Confiaba en que se enterara de su situación y viniera a rescatarla. Ahora, arrodillada frente al reloj, sólo podía esperar...



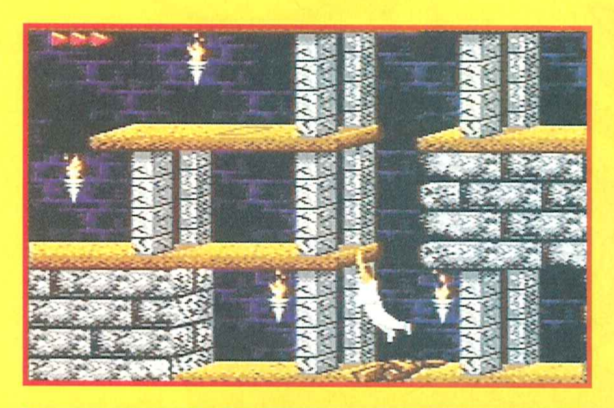




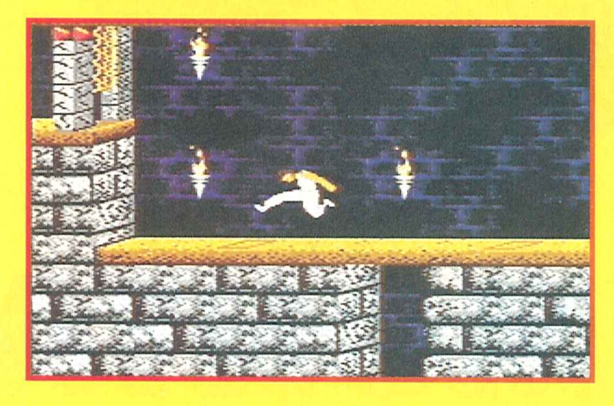
Por desgracia, en la revista no podemos mostraros los movimientos que realiza el protagonista de este juego. Una pena, porque son totalmente espectaculares y de un realismo sorprendente.



La princesa ha sido raptada por el malvado sultán . Éste, coloca ante la bella muchacha un reloj de arena que va a medir el tiempo que le queda de vida y se retira a sus aposentos como si tal cosa... Ahora, el asunto queda en tus manos y tú eres el único responsable de lo que le ocurra a la princesa.



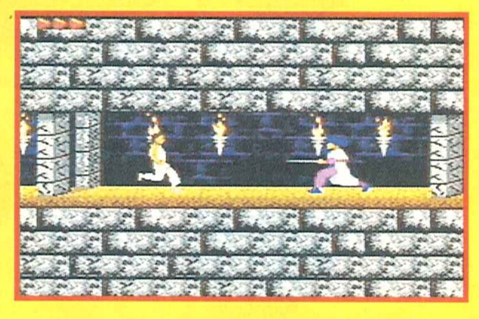


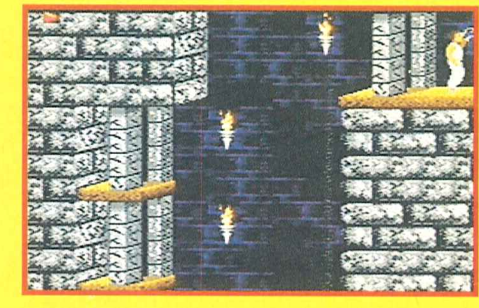


La historia se repite

Ya había podido disfrutar de esta arabesca aventura en otras versiones computerizadas. Y ahora, después de verla en mi Master, he observado varias cosas: primero, que los gráficos están más elaborados. Segundo, que los movimientos que hicieron del Prince of Persia un juego irrepetible, han sido conservados en su totalidad. Y tercero, que después de habérmelo completado, me han quedado ganas de emprender de nuevo el rescate. Que ¿por qué?, pues porque he disfrutado de lo lindo paseando por estas mazmorras, sorteando trampas y batiendo mi sable contra algún que otro infiel.
De acuerdo, no hay mucha acción, pero ¿qué importa éso cuando simplemente "moverte" ya resulta divertido?

The Wizard





Las trampas ocultas abundan entre estos intrincados laberintos. ¡Ten cuidado de dónde pones tus piés!

Por supuesto, tú eres ese joven que dará su vida si es necesario con tal de estrechar a la princesa entre sus brazos. Pero ten en cuenta que la empresa no es nada fácil. Para llegar hasta tu amada, tendrás que recorrer los 12 laberintos de los que consta el palacio del Sultán. Además, en su interior se esconden multitud de esbirros y trampas mortales. La estrategia, por tanto, está muy presente en esta aventura en la que tampoco falta la habilidad a la hora de manejar la espada contra algunos enemigos.

Ya lo sabes, tienes una hora para rescatar a la princesa abriéndote camino por el palacio. Evita las trampas, lucha contra tus enemigos y por último, deshazte del malvado Sultán.

La princesa te espera...y el tiempo se acaba.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

DOMARK-TENGEN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: 12
Dificultad: Aumenta a medida que asciendes niveles.

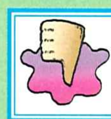


82

80



79



Los gráficos y el movimiento.

Quedarse atascado en un nivel.

80

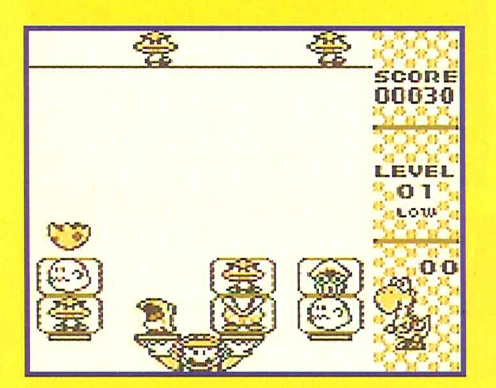
GAME BOY

MARIO & YOSHI



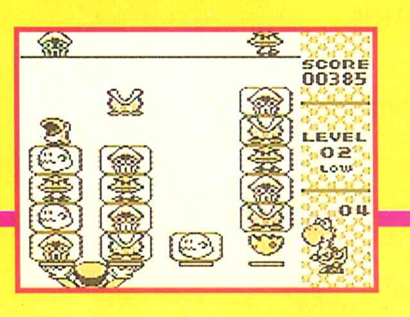


Yoshi se estrena como protagonista en un viedeojuego en el que, ante todo, domina el uso e la inteligencia y la agilidad mental. No es un mal estreno para la nueva estrella de Nintendo.

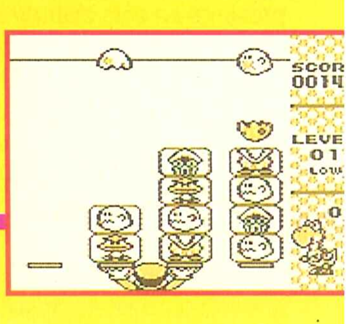


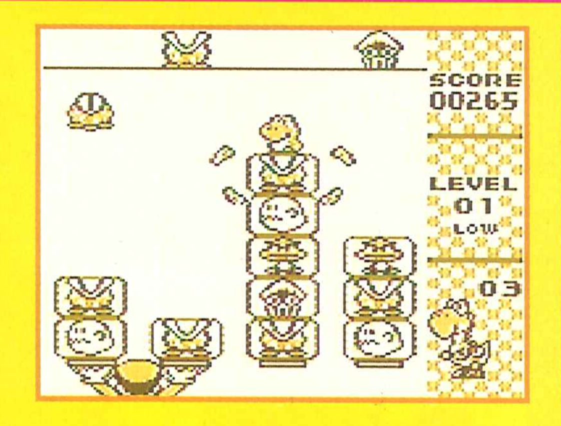


TANTO MONTA MONTA TANTO

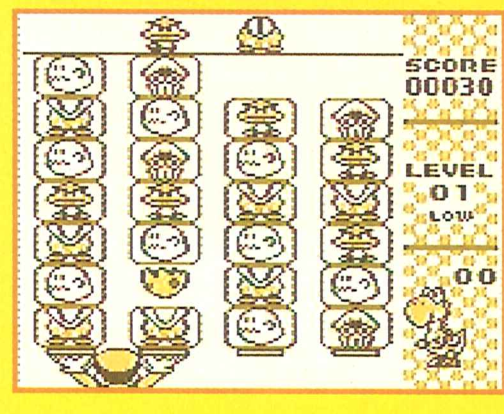












Desde que nos llegaron las primeras noticias del lanzamiento de un juego en el que aparecían los dos grandes valuartes de la factoría Nintendo uniendo sus fuerzas en pos del divertimento, no pudimos sino albergar ciertas dósis de esperanza contenida, mezclada con pizcas de recuerdos evocados por la anterior aventura consolera en la Super Nintendo.

A medida que se acercaba su llegada, las formas comenzaron a ser nítidas. Así, el juego pertenecería a ese tipo de programas de inteligencia restringida, que tanto han gustado a los gameboyeros desde el estallido de aquella bomba llamada Tetris.

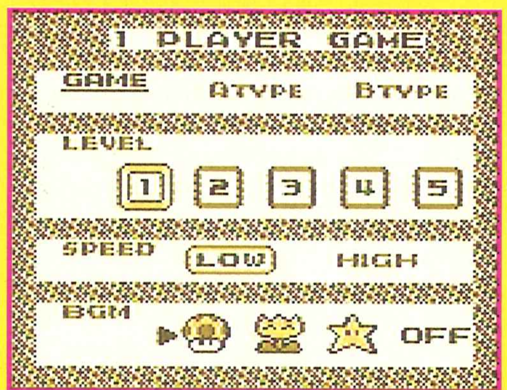
En esta ocasión, los invasores llegan desde el espacio interior, en forma de plantas carnívoras y seres pluerideformes que recuerdan mucho a los aparecidos en Super Mario World. La cosa es sencilla, Mario se encuentra en la parte baja de la pantalla, al mando de cuatro bandejas sobre las que caerán, de dos en dos, las bestias corrupias alienígenas. Estas bestias, a modo de fichas, deberán ser destruidas colocando dos de la misma clase una sobre otra.

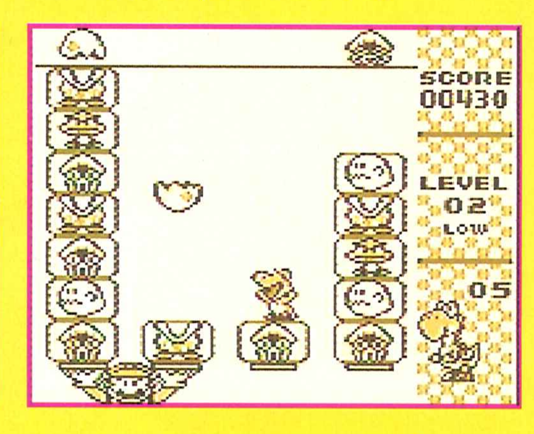
De esta maña obtendremos puntos adicionales y, si conseguimos juntar las dos partes de la cáscara del huevo, lograremos que Yoshi haga su aparición y aumente nuestro marcador.

Aunque la cosa parece liosa, lo cierto es que el juego está bastante bien pensado, encaminándose a divertirnos por las mismas sendas por donde antes pululara el genial Dr. Mario.

En fín, si a las fichas descendentes anteriores le unimos que nuestro protagonista humano y bigotudo puede intercambiar la posición de las bandejas, incluyendo su contenido, obtenemos otro juego coloca-fichas-plataformero de los que gustan muchísimo, o disgustan a tope, dependiendo de la cantidad de tiempo que le hayáis dedicado al Tetris. Nosotros le habremos dedicado unas... doscientasmil horas aproximadamente.







Tetris, Dr. Mario... Yoshi

Vuelven los personajes más aclamados de los últimos tiempos, Yoshi y Mario, en un juego en la misma línea que Dr. Idem y el original, único e inigualable Tetris. Juego que no aburre por su novedoso desarrollo, original y lleno de nuevas ideas, pero que deja cierto regusto a los antes mencionados con demasiada frecuencia. Calidad no le falta, como todos los productos en los que aparece Mario Super Star, pero como digo, han sido tantos los juegos que han seguido esta senda que, sinceramente, ya no "rompen" como antes. A cada cosa le corresponde su tiempo y después de haber visto tantos títulos "quasi-iguales"...

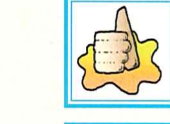
J.L. "Yoshiwalker"

LAS PUNTUACIONES

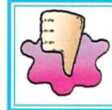
Inteligencia

NINTENDO
Nº jugadores: 1 o 2.
Nº Continuaciones:0.
Nº de fases:5 niveles.
Dificultad:De poco a mucho y viceversa...¿ entendéis?.


75


Toda la esencia y los personajes de Mario. La idea que le da vida.

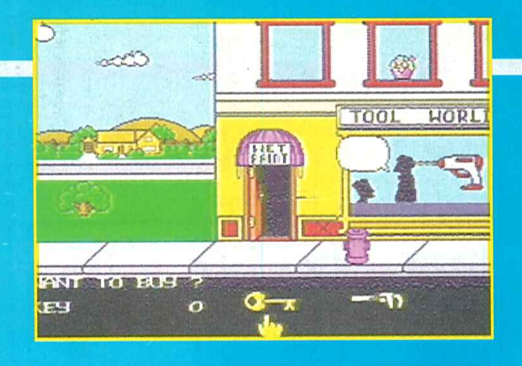

85

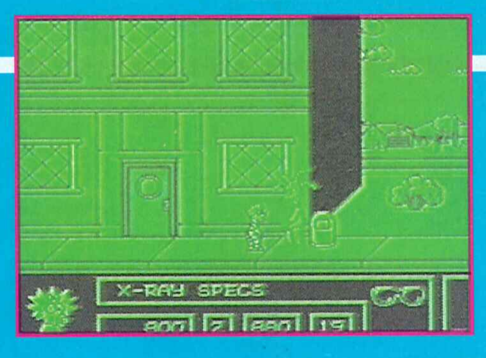

Después del Dr. Mario...


88

85







MEGADRIVE





¡HAZ EL BARTMAN, TÍO!

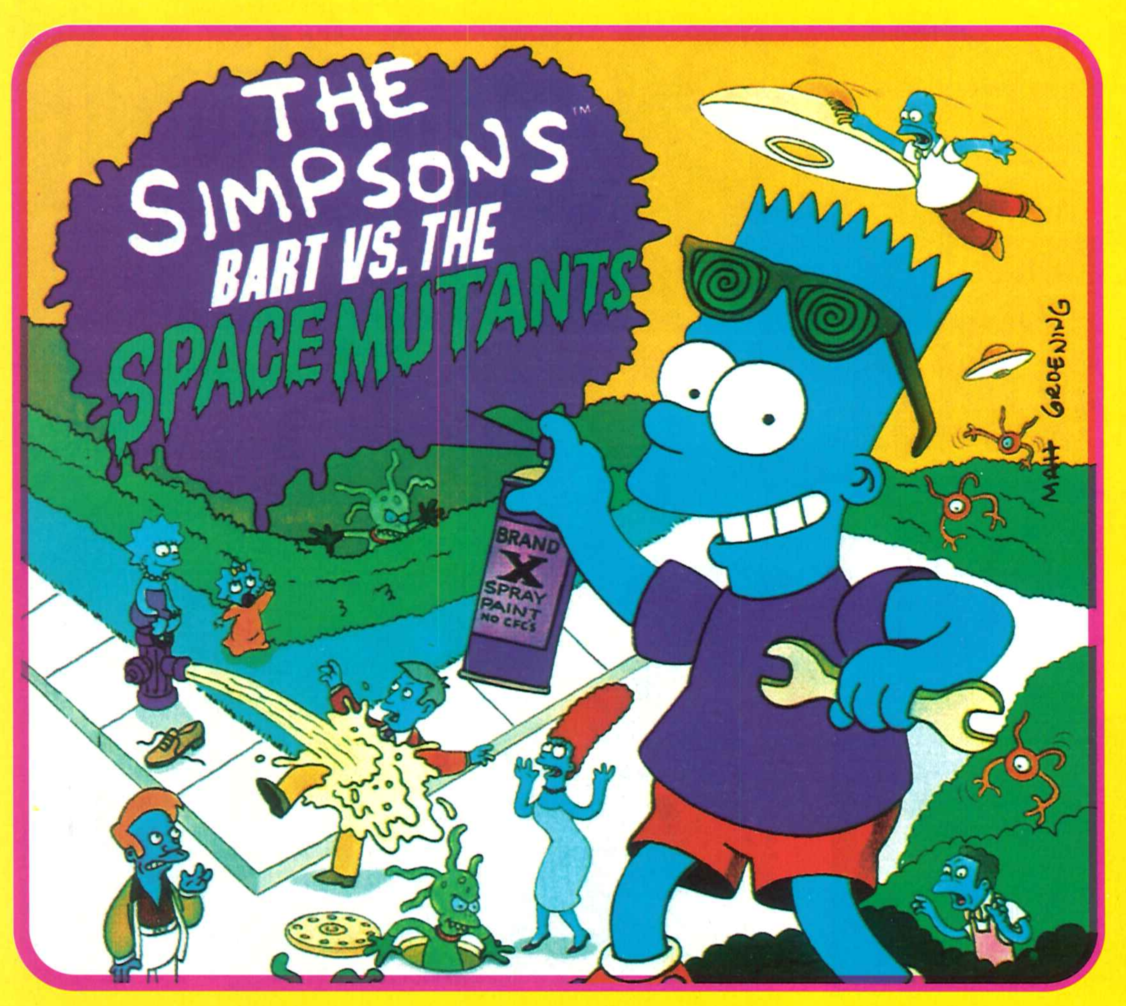
Hello, soy Bart Simpson y, no es por ser maleducado, pero paso de presentarme. Mejor empezaré agradeciéndole a Acclaim que me haya traído a la Mega Drive. Ya sabéis que no soy pelota, pero aparte de que me gusta que mis aventuras las disfrute todo el mundo, me daba en el olfato que ésta iba a ser mi gran versión. Claro que, por otro lado, ya era hora de que Sega se diera cuenta de mis virtudes, aunque fuera "reproduciendo" mi enésima lucha contra los mutantes del espacio.

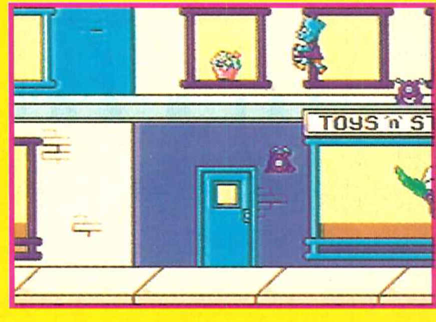
En fin, voy a dejarme de rollos. Y eso que hoy tengo ganas... Pero, bueno. El caso es que la aventura que han elegido para mi presentación ha sido la archiconocida "Defensa contra el invasor marciano" que ya dejó muy buen sabor de boca entre los ordenadores y otras máquinas japonesas. En ella me convierto en un arruina-fiestas marcianas mientras trato de liberar a mi pueblo, Springfield, de una invasión segura. No uso armas, tampoco me gustan, únicamente dispongo de mi salto, mi habilidad y un «instrumento» que varía a lo largo de las cinco fases en que me enfrento al enemigo. Pero todo ello sin violencia, ¿eh?. Más bien pensando, haciendo uso de la cabeza, de las piernas y de algo que tengo de sobra: valor.

No os anticipo cómo me va a ir, o mejor, cómo nos va a ir juntos... Sólo os puedo decir que yo me esperaba un arcade sencillito, y a poco me meten en una complicada aventura gráfica. ¡Hasta hubo momentos en que pensé abandonar!. Naturalmente fue debido a la dificultad a la hora de enfrentarme a los marcianos, porque lo que es el equipo de Acclaim, la verdad, tengo que reconocer que me han tratado de maravilla. ¿Una prueba?. El cartucho, sin más.

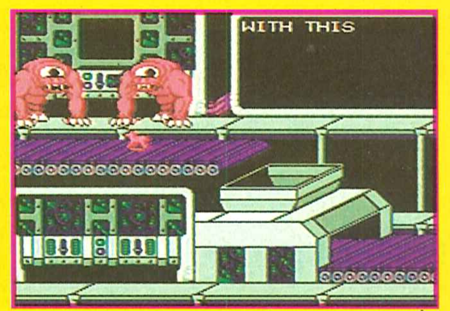






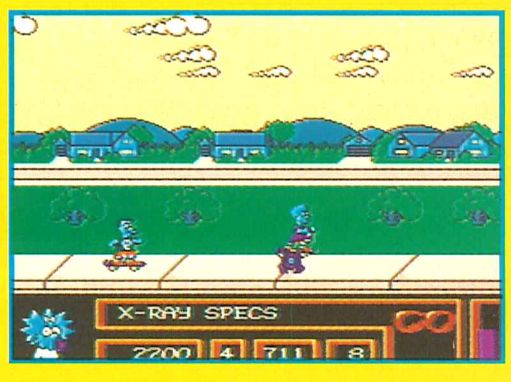












Como siempre: mejor que nunca

Extracto del diario de Bart el día que rodaron la aventura para Mega Drive: "Jamás pensé que una pantalla pudiera favorecer tanto. Pero, oye, en ésta me veo genial. No sé si serán los 16 bits o qué, pero lo cierto es que en la Mega Drive me veo muy, pero que muy bien. Y me oigo, ¿eh?, que no veas qué musiquillas está metiendo el equipo técnico...

Y me da igual que la odisea sea exactamente igual a la que protagonicé en otras consolas, que tenga que hacer cosas idénticas, que me equivoque en las mismas tomas o que se me olvide coger algún sombrero, lo importante es que me divierta a tope. Y la gente conmigo".

Giancarlo "Bart" Vialli

LAS PUNTUACIONES

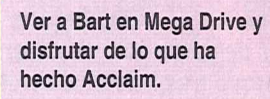


Aventura

ACCLAIM+FLIYNG EDGE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Más que estorbar, divierte.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5



88



Ver a Bart en Mega Drive y disfrutar de lo que ha hecho Acclaim.



89

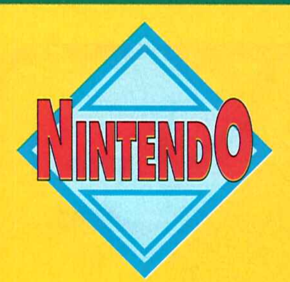

A los expertos quizá no les vaya lo de repetir aventuras...



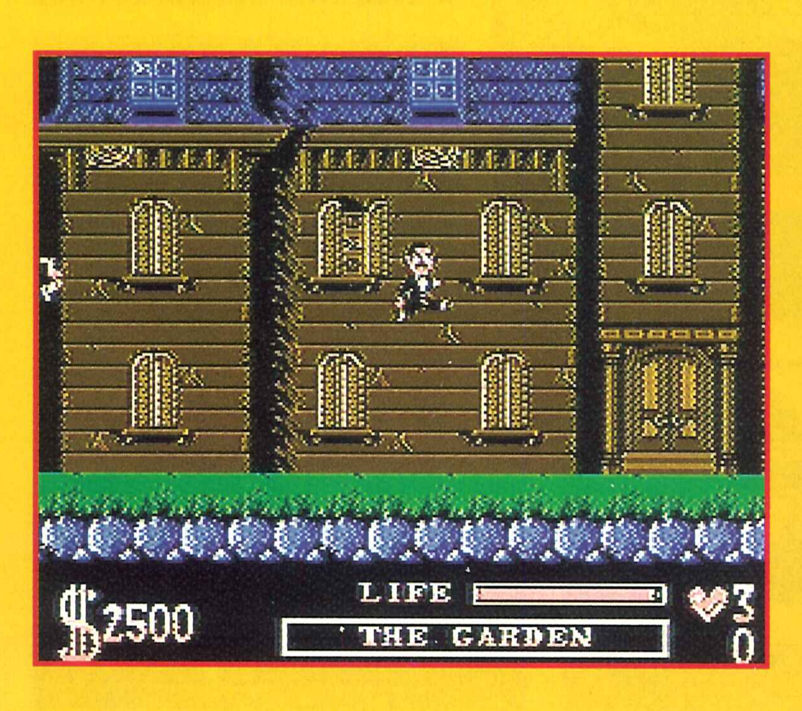
90


90

LO MÁS NUEVO



JUGANDO A HACER EL MONSTRUO

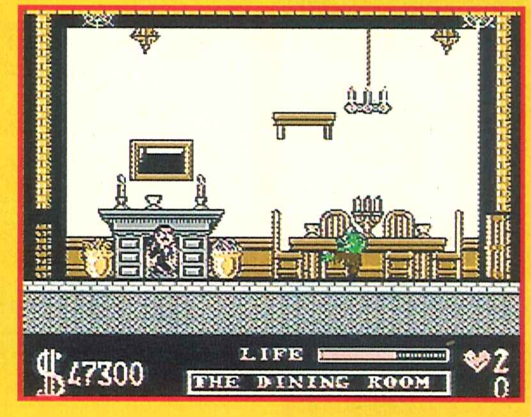




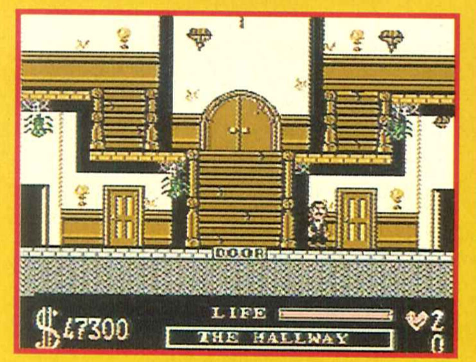
Al final, todos terminaremos por creernos la historia que da vida al juego de la Familia Addams... sí, esa que trata de convencernos de que una fuerza desconocida se ha apoderado de la familia, -a excepción del redentor Gómez-, y la tiene retenida en algún lugar de ninguna parte.

Y decimos ésto de creernos la historia porque tras hablaros de ella en aquel reportaje sobre los juegos de cine, comentar la versión de Super Nintendo y la de Game Boy... ¿qué podía faltarnos para completar la faena?. efectivamente, lo habéis adivinado: la versión para la Nintendo de 8 bits.

Lo cierto es que los tres cartuchos son bastante similares entre sí y, en el fondo, los tres son frenéticos arcades de habilidad total, con numerosos obstáculos a esquivar y cientos de habitaciones por recorrer. Tan sólo se diferencian en aspectos mínimos como los objetos a recoger, el mapa o los enemigos. Aquí, por ejemplo y a diferencia de las otras dos versiones, necesitaremos una llave para entrar en la casa y proseguir nuestra búsqueda, o recoger un paraguas bicolor que nos permita tirarnos desde grandes alturas sin sufrir daños variados. Estos pequeños detalles, aunque importantes para el desarrollo de nuestra aventura, no dejan de ser simples retoques que se le han dado a un juego que, desde el principio, ha tenido claro lo que quería ser: un reto a tu habilidad, a tu pulso firme, a tus nervios de acero y, sobre todo, un efectivo antídoto contra el aburrimiento.



En esta su ¿última? versión, lo ha conseguido nuevamente. Tres de tres.

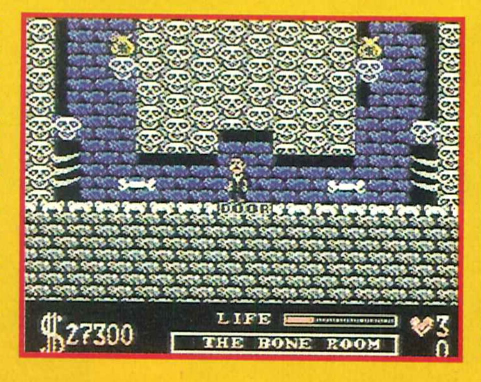




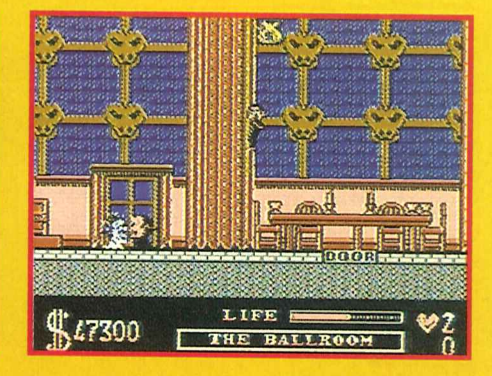


Esta tercera aparición de los Addams en Nintendo mantiene casi todas las virtudes ya conocidas de los juegos para Super Nintendo y Game Boy. Y algunas otras nuevas...

Sin duda La Familia Addams es uno de los grandes títulos consoleros del año. Desde luego, nombre y cualidades no le faltan para serlo. Y si no os lo creéis, mirad las pantallas, mirad...









Mostruosa diversión

Desde hace unos momentos yo, J.L. " Skywalker", he comenzado a ver triple. Ésto se debe, según me ha dicho mi amigo Yoda, a una sobrecarga ocular por el excesivo uso de las retinas sobre una pantalla con la Familia Addams en ella.

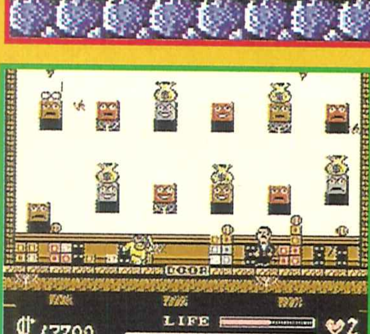
¡Qué decir ya sobre sus gráficos bien puestos, sonidos oportunos y desarrollo simploncete pero atrayente!

Porque la Familia Addams no ha variado su filosofía en la Nintendo, y sigue y sigue divirtiendo y haciéndonoslo pasar tan mal como el primer día.

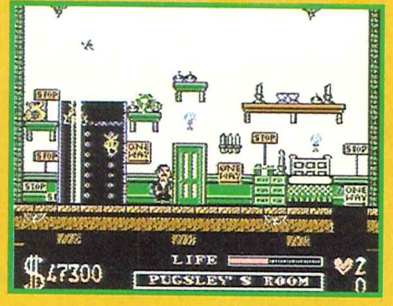
¿Qué más se puede pedir?

J.L. "Skywalker"

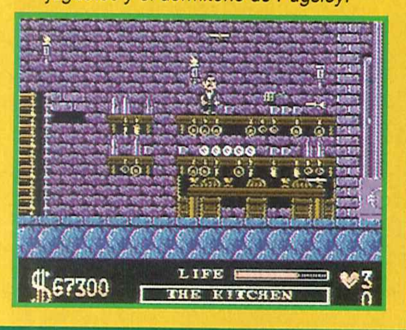


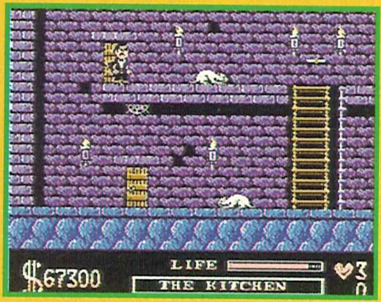


Arriba podemos ver dos de los escenarios más "terroríficos" del juego: el cuarto de los juguetes y el dormitorio de Pugsley.



Mirad con atención las pantallas de abajo, pues en ellas encontraréis un adelanto de lo que os espera en la cocina de la mansión...





LAS PUNTUACIONES

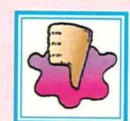

Arcade

OCEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad: No es monstruosa...

Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 30



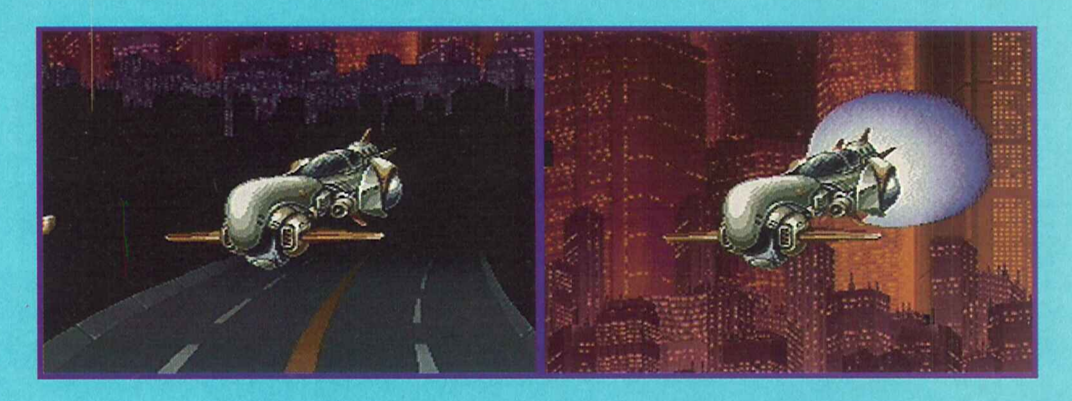
Gráficos	78
Sonido	83
Jugabilidad	85


Es sencillo, pero superdivertido. Los movimientos de los personajes y el "scroll".


"Algo" dificilillo en algunos momentos.

82





MAQUINA TOTAL







Después de los excelentes Ghost Pilots y Alpha Mission 2, nos llega desde el imperio Neo Geo en Osaka, Last Resort, un shoot'em up horizontal totalmente impresionante, espectacular y claro candidato a convertirse en uno de los clásicos de este sagrado género.

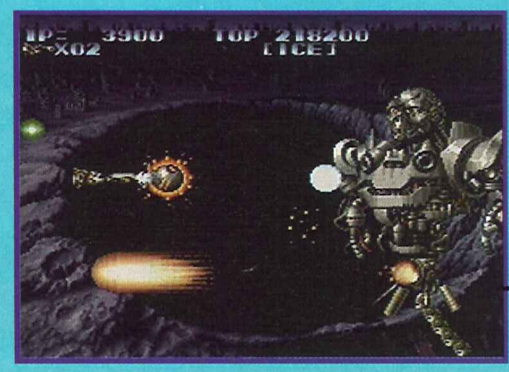
En este nuevo súper matamarcianos te vas a convertir en el último recurso para salvar a la futura civilización del año 2920, y te ves a meter de lleno en una historia que comienza así...

Año 2905. Todo parece estar acabado aquí, en nuestro querido planeta Tierra. Polución asfixiante, guerras independentistas y una superpoblación creciente están obligando a los humanosa buscar nuevos lugares habitables en la galaxia.

Año 2916. Tras largos años de búsqueda, las aeronaves han avistado posibles planetas jóvenes donde situar sus colonias y comenzar una nueva era. Todo ha transcurrido con normalidad. Las ciudades crecen... la humanidad vuelve a ser lo que era.

Año 2920. Las comunicaciones entre colonias han sido cortadas misteriosamente, el cielo está siendo invadido por naves de origen desconocido. La colonia tres ha sufrido el ataque de un gran escuadrón enemigo y el planeta ha sido invadido por fuerzas extraterrestres, el caos reina en todo el nuevo sistema planetario...







LAST RESORT™





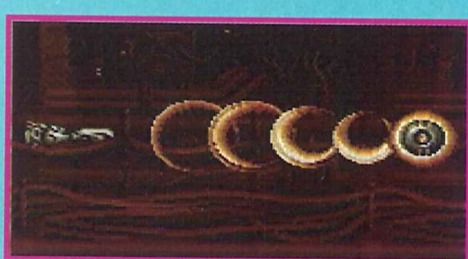


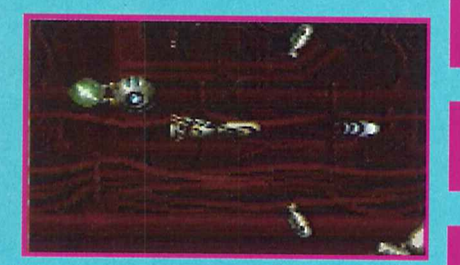


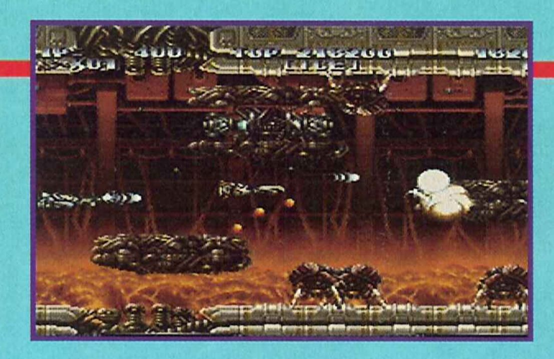


¡Atención, llega el Drone!

Siguiendo las pautas del R-Type, la nave del Last Resort nos va a facilitar una cápsula o Drone que podremos utilizar bien como escudo direccional o bien como potente arma contra los enemigos. Este Drone puede situarse de una forma fija alrededor de tu nave, -en la posición que tú quieras-, o puedes dejarlo suelto para que simplemente acompañe los movimientos de tu nave. Otra posibilidad del Drone es lanzarlo contra el enemigo. ¡Esto es un arma!









➤ Estas fueron las últimas comunicaciones de la gran flota estelar que partió hace quince años en busca de nuevas formas de vida. Tú y tu nave os váis a convertir en el último recurso de una colonia a punto de desaparecer bajo los continuados ataques alienígenas. Y si no te atreves a ir solo, búscate a un compañero que te acompañe, porque este sensacional juego de Neo Geo permite jugar a dos a la vez, lo cual facilita tu labor masacradora y aumenta la diversión al doble.

Last Resort tiene cinco gigantescas fases, todas ellas protagonizadas por alucinantes paisajes futuristas, con cientos de enemigos y varios guardianes de portentosas proporciones . Además cuentas con un poderoso arsenal de armas, lasers, homing missiles y bombas de helio líquido que podrás aumentar de potencia poco a poco hasta llegar a unos límites considerables.

Si estás dispuesto a aceptar el reto y lanzarte contra los invasores de la tercera colonia, no tienes más que insertar el super cartucho en tu Neo Geo y prepararte para un viaje alucinante a través de los gráficos más impresionantes, el sonido más real y la jugabilidad más abrasadora del momento.





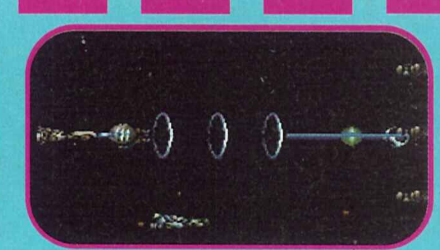


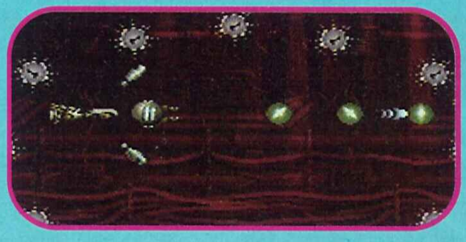


















Speed: *esta cápsula marcada con una "S" aumentará la velocidad y maniobrabilidad de tu nave.*
Speed inversa: *procura no coger este item por nada del mundo, es el encargado de disminuir la velocidad de la nave espacial.*
Laser: *un potente y destructor laser brotará de tu nave. Sin duda es el arma frontal más poderosa y si aumentas su potencia, hasta tres veces, se convertirá en tu disparo favorito.*
Homing Missiles: *estos misiles persiguen a tus enemigos en formación de abanico. También dispone de su correspondiente posibilidad de aumento, con la que podrás disparar hasta seis de estos misiles.*
Bombas de Helio: *estas bombas son las idóneas para destrozar las bases enemigas del suelo y del techo. Como imaginarás, las bombas de Helio disponen también de tres ampliaciones para convertirla en algo absoluta y totalmente demoledor.*

¡Por fin!

Los deseos de todos los usuarios de Neo Geo, -yo entre ellos-, y los habituales visitadores de salones recreativos, por fin se han convertido en realidad: ha nacido el primer shoot'em up horizontal para la gran consola de SNK.

Y después de ver las características y magnificencias de este Last Resort, se puede decir que ha merecido la pena esperar. Los gráficos, sin duda, de los mejores que he visto en Neo Geo, decorados impresionantes, múltiples planos de scroll, banda sonora totalmente real, dos jugadores simultáneos y la jugabilidad precisa de las buenas máquinas recreativas.

Tan sólo se echan de menos algunas fasecillas más, pero no os preocupéis porque la dificultad de los últimos niveles os mantendrá bien ocupados frente a esa portentosa máquina llamada Neo Geo.

The Elf

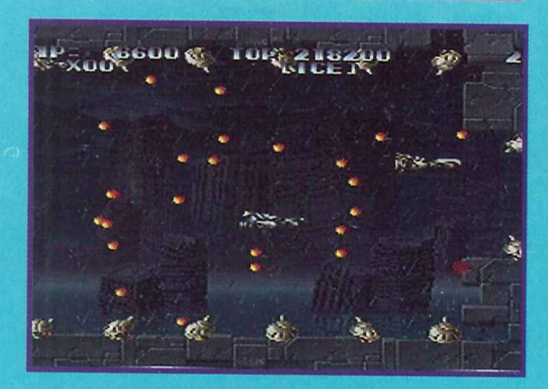
Last Resort es el primer "shoot´em up" horizontal que es editado para Neo Geo, y sus cualidades le sitúan ya como un serio candidato a clásico dentro del género.

















Para enfrentarte a estas bestias siderales, te aconsejamos que dispares como loco, puesto que son capaces de resistir muchos disparos. También tendrás que permanecer atento a las torretas lanzatorpedos del techo.



Nos encontramos en la última fase, antes de seguir destruyendo esta gran nave, habrá que eliminar los cañones del fuselaje. Bastante resistentes, por cierto.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Totalmente creativo.

Nº Continuaciones: 1 a 3
Nº de fases: 5



96



Una auténtica recreativa en tu propia casa.



96



Que no tenga alguna fase más y ¡a veces se ralentiza!



95







94

LO MÁS NUEVO



A estas alturas de la vida es un poco absurdo tratar de explicar en qué consiste este Ms. Pac-Man, "remake" feminista del clásico comecocos.

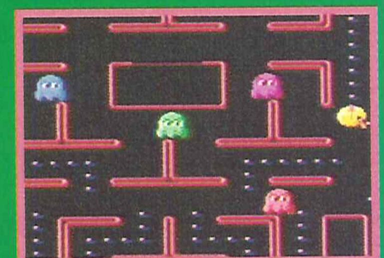
Por eso, la noticia en sí está en la visita de tan popular personaje a los circuitos de la Master, visita que, la verdad, deja mucho que desear.

Evidentemente, en esta versión se mantienen las bases del género, -e incluso se ha incluído una interesante opción de dos jugadores-, pero la realización ha sido tan, tan pobre, que el resultado ha sido un cartucho-desilusión.

Pac-Man en persona, en forma de segundo jugador, llega dispuesto a echarle una mano a su señora en eso de limpiarle la casa de puntos. Pero es la única ayuda que le puede ofrecer.







ARMAS DE MUJER

Una "comecocos", labios pintados y lazo en ristre, siendo perseguida y persiguiendo a cuatro fantasmillas en apuros. La idea simple y genial de toda la vida. Lo malo es que la realización ha sido tan simple, que ha dejado a un lado lo genial.



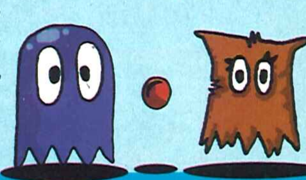




No somos machistas, pero...

Todo lo dicho con Pac-Mania se viene abajo en este Ms. Pac-Man. De primeras nos venden el genuino comecocos con la supuesta diferencia del lacito en la cabeza del personaje. De tebeo, oye. Luego no se molestan lo más mínimo en mejorar un poco el escenario: nos ponen 4 palos y dicen que es un laberinto. Genial. Del sonido no vamos a hablar: tiene más encanto el pitido de una olla express. Lo único, -y ya es decir-, que se salva de la quema es la idea de poner a dos jugadores en equipo. Pero eso no justifica la nula calidad de un juego que podríamos denominar, sin temor a ser demasido crueles, 'del montón'.

El Consolero Enmascarado



LAS PUNTUACIONES



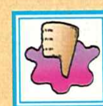
Arcade

Tengen-Domark
Nº jugadores:1 y 2
Dificultad: La clásica en estos juegos
Nº Continuaciones: No
Nº de fases: 32

 52

 Pueden jugar dos a la vez.

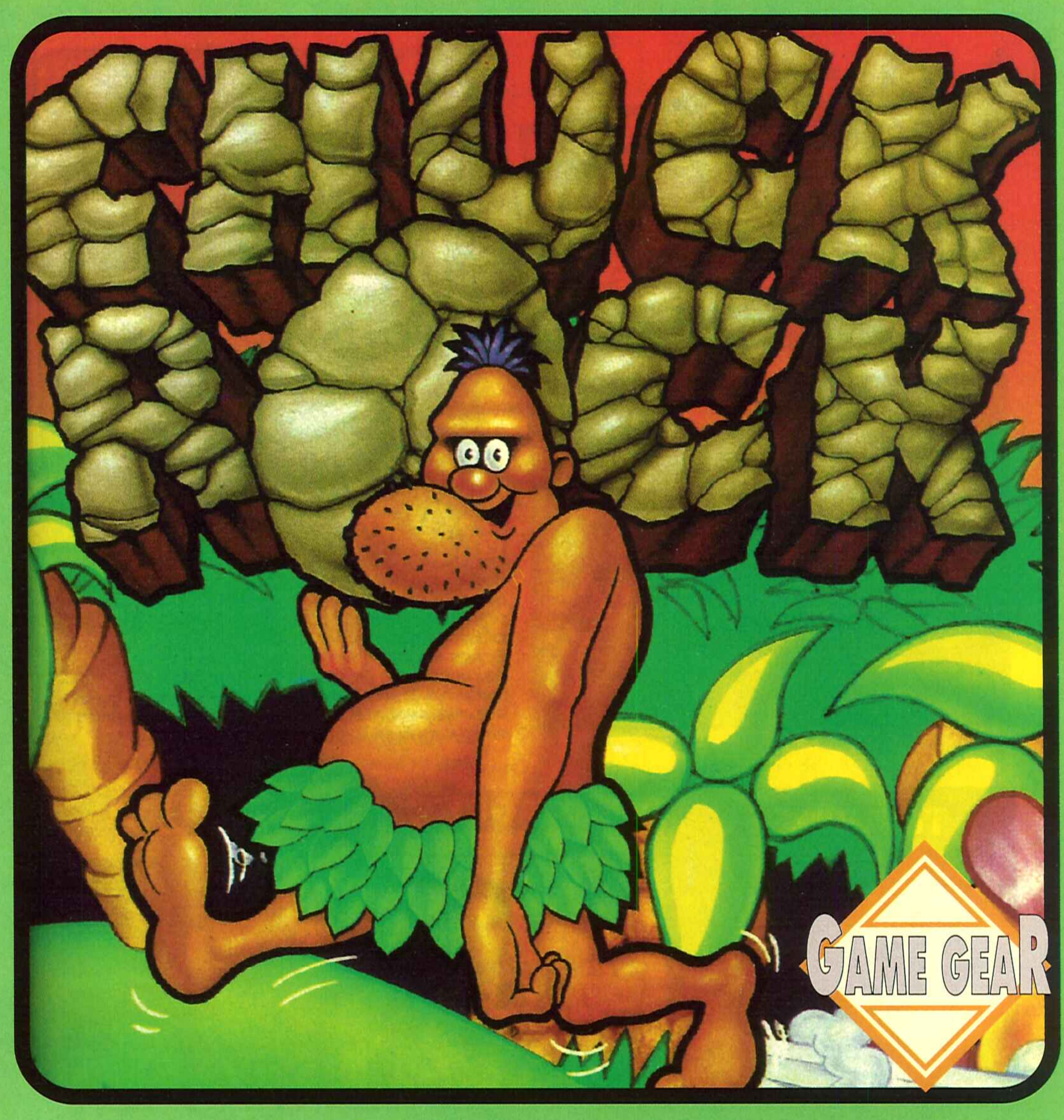
 46

 Todo lo demás.

 65

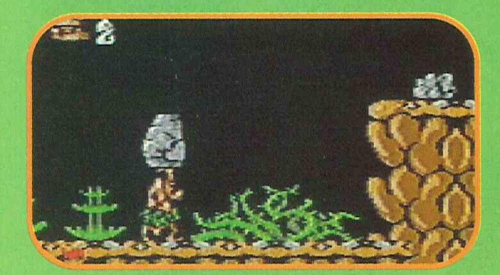


LO MÁS NUEVO









En poco más de tres meses hemos ido escalonando la llegada del barrigudo portapiedras prehistórico, -conocido vulgarmente con el nombre de Chuck Rock-, a las tres flamantes consolas de la Sega Enterprises.

Primero fue la Master System, después la Mega Drive y, por último, es la portatilera de la familia quien recibe la visita de tan ilustre personaje.

Chuck Rock, dicho lo dicho, no presenta variaciones notables ni hace gala de desarrollos nuevos que no hayáis visto ya en otras versiones. Esta es, -como nos vienen acostumbrando desde hace algún tiempo los hacedores de juegos para la Gear-, una conversión quasi-directa y exacta de la ochobítera Master System.

La historia no ha sido variada: Chuck Rock debe atravesar los paisajes agrestes, acuosos y rocosos de la Edad de Piedra con el único objetivo de rescatar a su amada esposa de las garras del malo de turno (porque, para que os enteréis, en la prehistoria también había malos).

El desarrollo del juego, por su parte, tampoco difiere en exceso del que pudimos jugar y disfrutar en la Master. Es decir, que nuestro héroe, siguiendo fielmente las pautas marcadas por el arcade en toda regla, se enfrentará a un cartucho absolutamente plagado de enemigos de entidad y de objetos variopintos de utilidades dispares, que se encargarán respectivamente de disminuir y de aumentar nuestro nivel de energía.

Y poco más os podemos contar de este juego... Que, -por tercera vez-, está muy bien, que nuestro barrigón amigo nos hará pasar ratos altamente divertidos lanzando piedras a cuanto bicho viviente encontremos a nuestro paso y que esperamos que este juego no salga para ninguna consola más porque estamos un poco cansados de hablar de él (broma, claro).

Consolegas... !!! UNGA BUNGA ¡¡¡

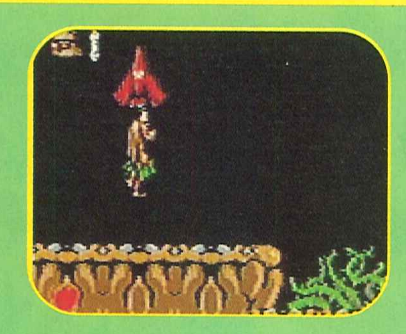













CORAZONES DE PIEDRA

En esta última versión portátil, Chuck Rock ha vuelto a protagonizar un juegazo con el que ningún miembro de la familia Sega va a quedarse ya "fuera de juego".





Tropecé tres veces en la misma piedra

Piedras a todo ritmo, despeñables y lanzables, son las que proporciona este joven Chuck, casado y residente durante este mes en la portátil de Sega.

Un juego que rezuma en exceso los colores y maneras de la versión Master, de los que no puede desprenderse porque sencillamente son iguales, o si preferís, muy parecidos.

Ésto, "sinencambio", no quiere decir que le falte calidad, al contario, le falta tan sólo vuestra aprobación. Y estamos seguros que la va a tener ya que es un auténtico juegazo.

J.L. "Rocawalker"




LAS PUNTUACIONES

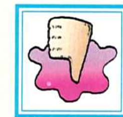

Arcade

CORE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Barrigazo a barrigazo...
Nº Continuaciones:passwords
Nº de fases:5 niveles.


85


La jugabilidad y la diversión que proporciona por las buenas.

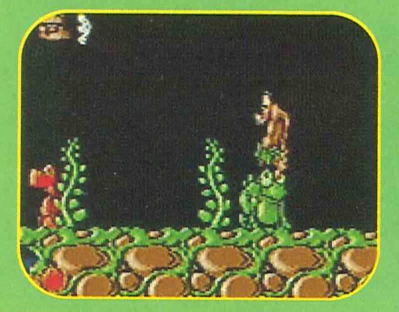

88


No coments.


89

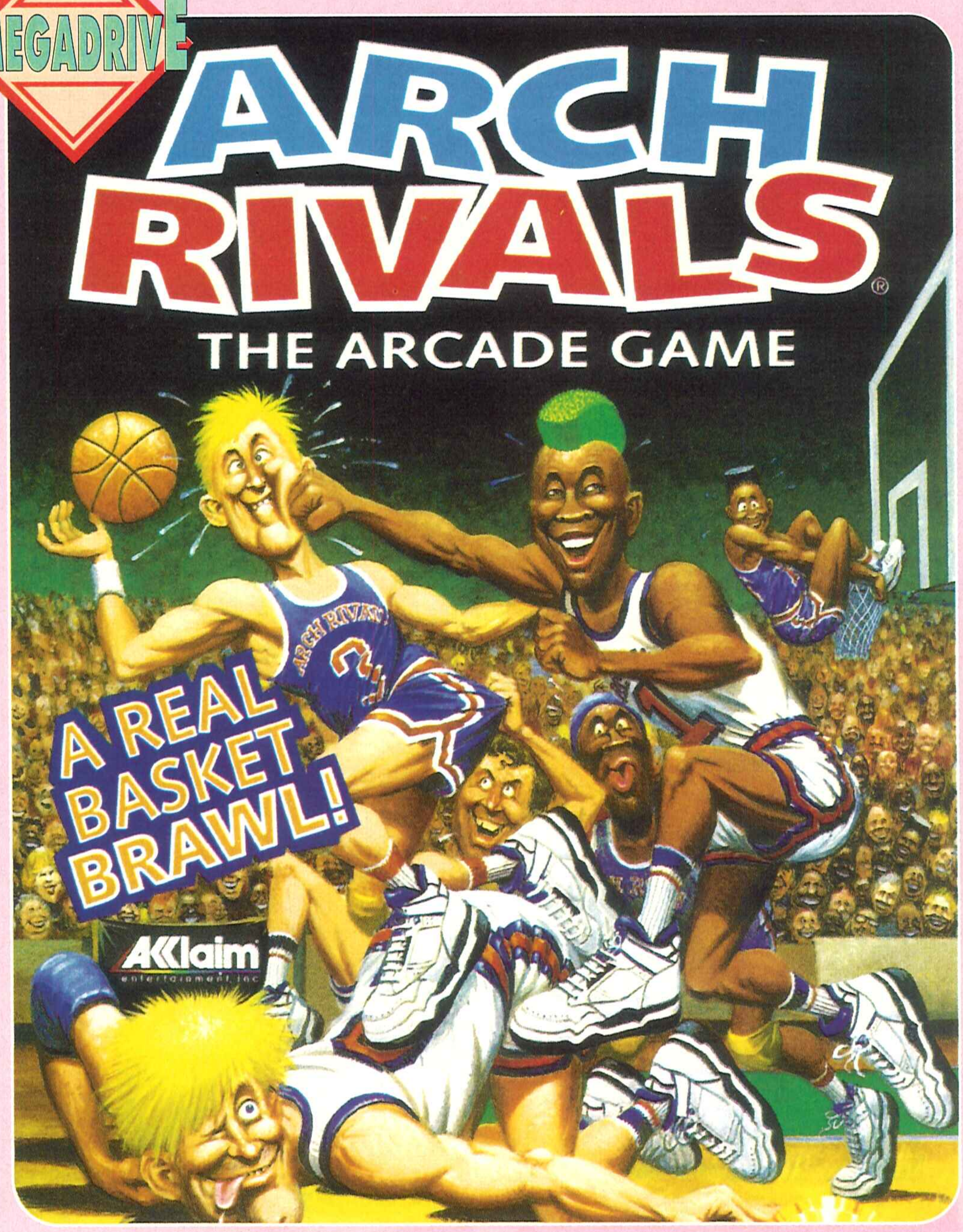


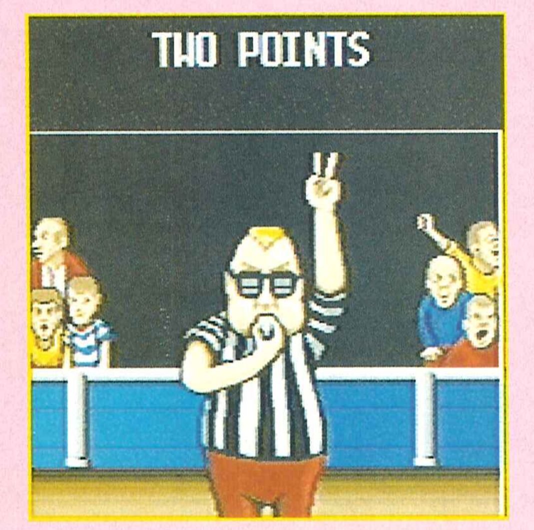

88

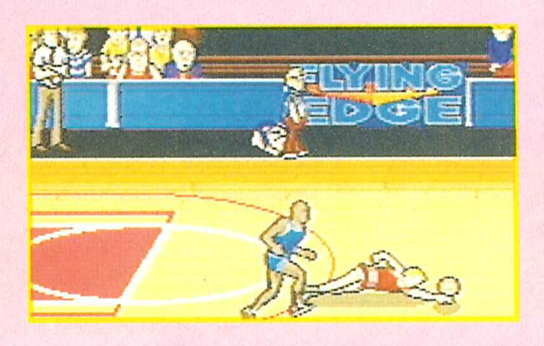



MEGADRIVE

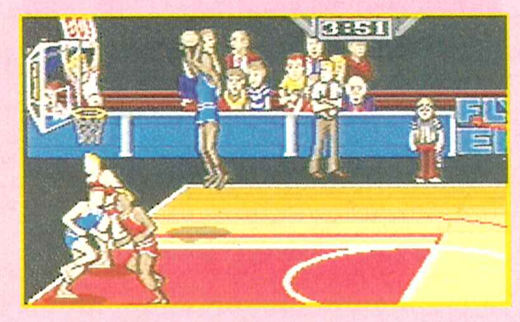
BASKET A LO BESTIA







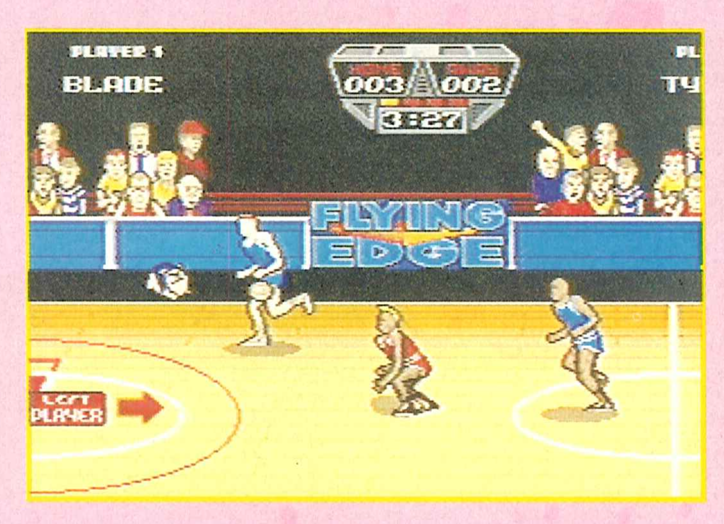




Uno de los deportes que despiertan más pasiones es, sin duda, el baloncesto. Sus reglas son sencillas y de sobra conocidas por todos: encestar una pelota en la canasta del contrario el mayor número de veces posible. Un deporte noble, de habilidad, sin violencia...

Pero ¿qué pasaría si dejáramos a un lado tanto nobleza y caballerosidad y sólo quedara el espectáculo puro y duro...? Ésto es precisamente lo que nos propone Arch Rivals, la última creación de esos genios del videojuego llamados Acclaim.

Arch Rivals es un frenético two-on-two (dos contra dos, para quienes sólo han estudiado andorrés), en el que seleccionamos a los componentes de nuestro equipo de entre un "selecto" grupo de jugadores, cada uno con una cualidad que lo diferencia de los demás.









Llegados a este punto deberíamos explicar exactamente en qué consisten las reglas del juego. Pero... ¡qué reglas vamos a explicar si aquí vale absolutamente todo¡: sacudir al contrario, empujarle, bajarle los pantalones, cualquier cosa es buena con tal de conseguir dos nuevos puntos para nuestro equipo.

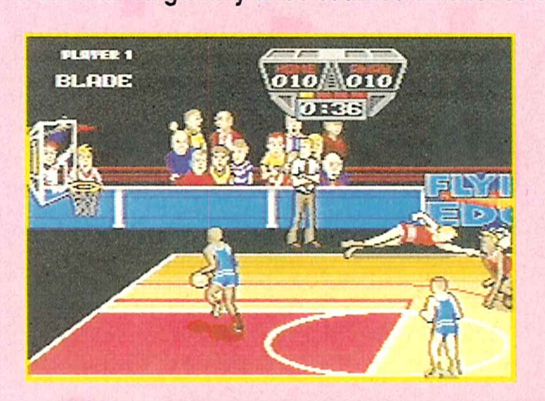
Por su parte, y por si todo ésto fuera poco, el público también contribuye al espectáculo lanzando objetos desde las gradas, algunos de ellos tan curiosos como bolsas de palomitas o botellas vacías, las cuales conseguirán en más de una ocasión que los jugadores comprueben la dureza de la cancha con sus propias narices.

Ya no podemos advertirte nada más... Elige al jugador más fullero y tramposo que puedas, ten un botiquín a mano y salta a la cancha. La gloria y unos cuantos chichones te esperan.

Lo que se le pide a un juego

Pocas veces se ha logrado combinar en un juego arcade y deporte con tanto éxito. Porque en este Arch Rivals el 'pique' es continuo desde el primer momento -no tanto contra la propia máquina como contra un amigo-, y el sentido del humor está presente en todos y cada uno de sus innumerables detalles, consiguiendo redondear un título que sólo se define con una palabra: divertido. ¿Y no es eso lo que, al fin y al cabo, se le pide a un juego?

El consolero enmascarado









Momentos como el que aquí vemos serán normales en este particular partido de baloncesto en el que vale todo... ¡menos dejarse ganar!

LAS PUNTUACIONES

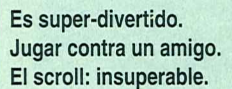


Arcade

ACCLAIM
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Se deja jugar.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Ninguna



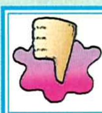
81

Es super-divertido. Jugar contra un amigo. El scroll: insuperable.



79



Sonido un poco flojo. Los gráficos de los jugadores.


90

87



Dos héroes y un destino









FINAL FIGHT

¿Quién no conoce el Final Fight?, ¿todavía hay algún consolero en el mundo que no haya echado unas partiditas a esta increíble creación de Capcom?. Seguro que todos lo conocéis al dedillo, pero, por si acaso, ahí van unas cuantas líneas con sabrosa información nintendera.

La ciudad de Metro City es conocida en el mundo entero como la capital del crimen. Y todo por culpa del clan Mad Gear, una asociación criminal formada por delincuentes de todo el país. Tan sólo una persona se ha atrevido a plantarle cara a estos elementos: el alcalde de la ciudad, Mike Haggar. Como "recompensa", el gang de Mad Gear ha raptado a la hija del alcalde.

Mike Haggar, experto Street Fighter en sus años mozos, se ha lanzado a las calles con el claro objetivo de recuperar a sus hija y destronar de una vez por todas al cabecilla de esta organización. Cody, el novio de la chica, también se ha apuntado al rescate.

Así empieza un juego en el que tendrás que recorrer y "limpiar", cinco grandes fases que transcurren por toda la ciudad: las calles, el metro, los callejones oscuros, el paseo marítimo y algún que otro lugar más habitado por personajes muy poco recomendables.

En tu peligroso camino encontrarás ciertos objetos, de los cuales obtendrás desde energía extra hasta poderosas armas como tuberías, cuhillos o espadas, sin olvidarnos, por supuesto, de los típicos objetillos para aumentar el score.

Podríamos seguir contando cosas, pero lo mejor es que bajéis a la máquina de Final Fight más cercana y os echéis una partida. Os haréis una idea bastante exacta de cómo es esta sensacional versión para la Súper Nintendo.

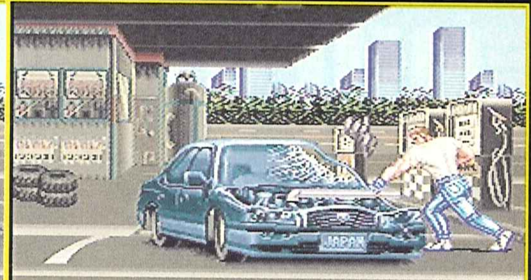






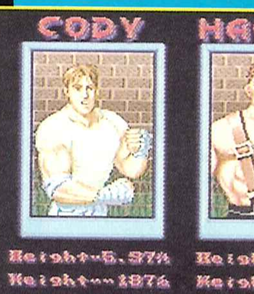




















Haggar o Cody, tú eliges

Haggar: alcalde de Metro City y expeto en lucha callejera. Su fortaleza proviene de sus cinco años como wrestler profesional. Sus llaves más efectivas son, los puñetazos, el Pile Driver y el remolino humano, que podrá utilizar veces limitadas.

Cody: experto en artes marciales, cinturón negro y luchador profesional. Es el novio de la hija de Haggar. Sus mejores cualidades son la rapidez y las piernas. Su llave especial es el Super Kick, que también es limitada.

Un torbellino de acción y jugabilidad

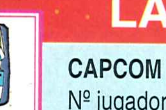
Esta versión Super Nintendo de la genial creación de Capcom es totalmente merecedora de todos los aplausos que fueron lanzados en favor de la máquina original hace dos o tres años. Los gráficos de gran tamaño y brillante colorido, el doble scroll del precioso decorado, las excelentes animaciones, el perfecto sonido y la total jugabilidad, son algunas de las increíbles características de un súper juego que nació con estrella tan sólo por ser de Capcom.

Poco me importa que no puedan jugar dos, o que incluso falte Guy, porque la jugabilidad, gráficos, sonido y la rompedora adicción permanecen intactos con respecto al arcade.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Para valientes.

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5



93





90

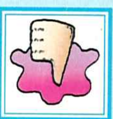




94



Exacto a la máquina recreativa.



Que no puedan jugar dos. Falta Guy y el nivel quinto de la recreativa.

92

LO MÁS NUEVO



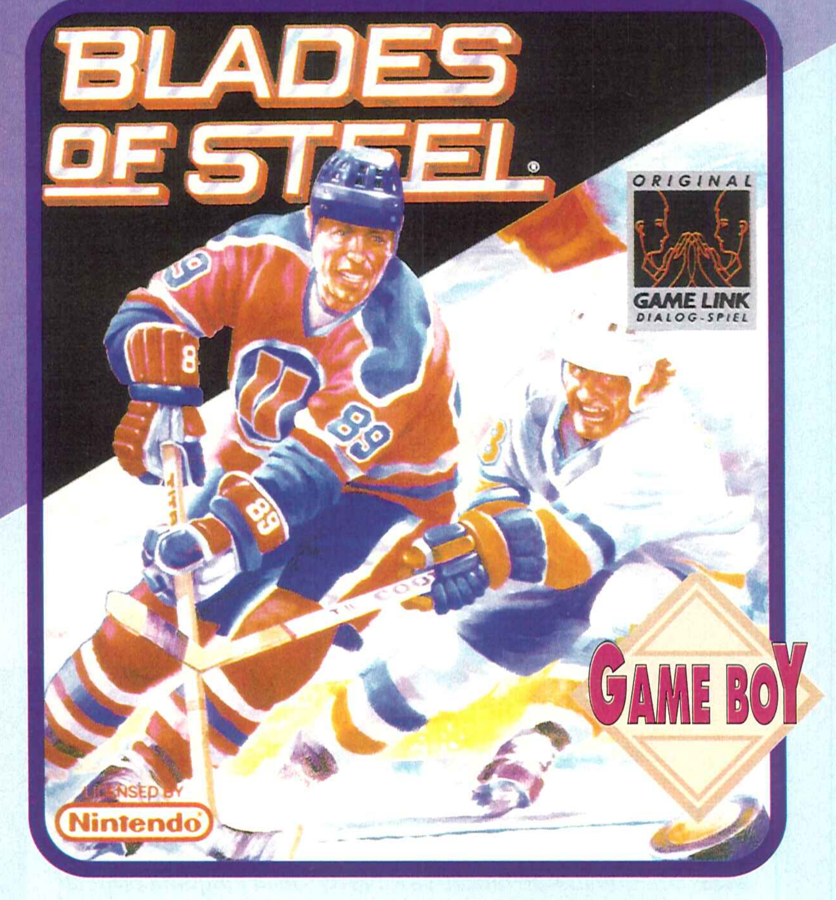


VICTORIA SOBRE PATINES



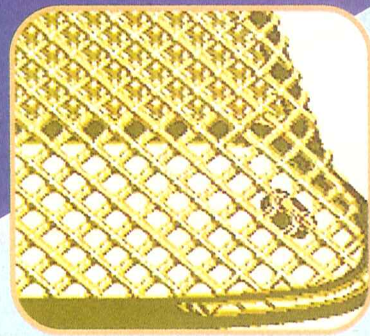


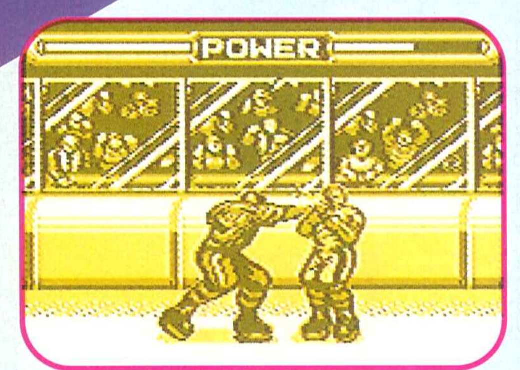


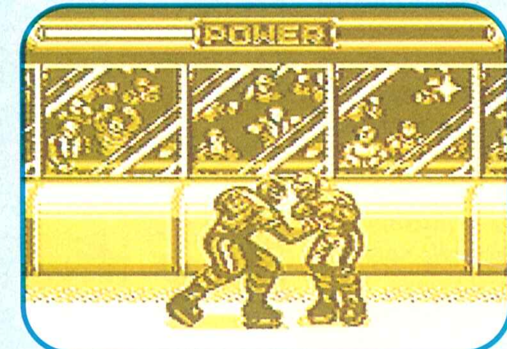


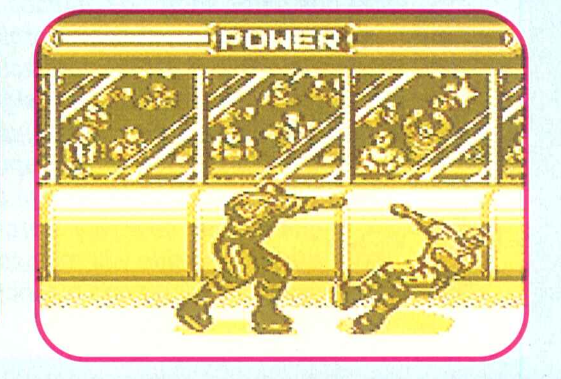
Estas cuatro pantallas nos muestran diferentes momentos correspondentes al lanzamiento de un penalty... ¡y no sabéis la alegría que da cuando aparece la escena que podéis ver justamente aquí, debajo a la derecha!









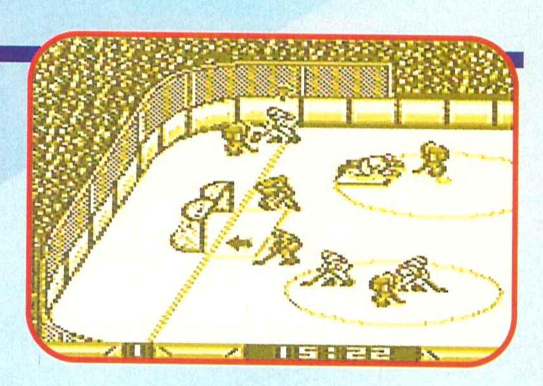


La emoción se adueña del estadio. El griterío en las gradas es ensordecedor. Por fin, tras unos interminables minutos de espera, los dos equipos saltan a la pista de hielo, donde se dejarán el pellejo, se jugarán la integridad personal y lo darán todo por conseguir su único objetivo: marcar un gol y obtener la victoria sobre su más encarnizado rival...

Así de vibrante se nos presenta Blades Of Steel, la última conversión para Game Boy de la popular recreativa de Konami, juego que nos invita a participar en un emocionante y viril partido de hockey sobre hielo. Pero vayamos por partes y conozcamos un poco mejor a este cartucho realizado por Palco.

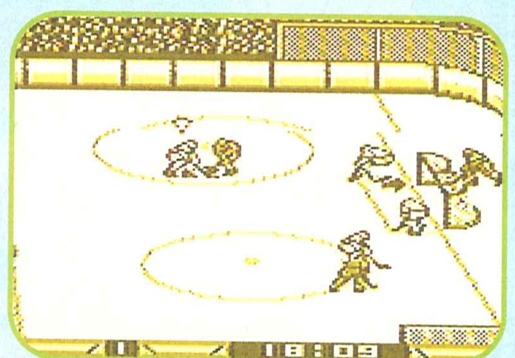
En primer lugar, y antes de meternos de lleno en el partido, se nos ofrece la posibilidad de practicar tanto los penaltys como las peleas... Sí, habéis leído bien, las peleas, porque en este juego tener unos buenos puños es tan valioso como saber manejar el stick con destreza. Después de tan dura tanda de entrenamientos, podremos pasar a jugar el partido, donde encontraremos nuevas opciones como jugar contra la máquina o contra un amigo, participar en un torneo amistoso o una liga completa, o seleccionar entre tres niveles de dificultad el que más se ajuste a nuestras posibilidades "hockeyadoras".

Puestas las cosas tan fáciles, no nos quedará más que darle al botón de start, comenzar a deslizarnos con rapidez y precisión por el pixelado hielo de la pantalla de nuestra Game Boy y pasar a disfutar a tope de este excelente simulador deportivo.













Los simuladores deportivos no abundan excesivamente en la Game Boy. Por eso, ver un título tan bueno como éste, es motivo de doble alegría.



Una pequeña maravilla

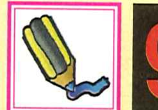
El hockey es uno de los deportes sobre los que se han hecho más cartuchos, y, sin ninguna duda, éste -junto con E.A. Hockey-, es el que mejor ha reflejado el ambiente y la diversión que encierra este fantástico deporte.

Pero incluso en algunos aspectos esta versión de la pequeña Game Boy supera al famoso juego de la Mega Drive: los intermedios entre los partidos, la práctica de los penaltys, las peleas, la música... En mi opinión este es uno de los mejores juegos de deportes que encontrarás para cualquier portátil. Con ésto está todo dicho.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES





Deportivo

PALCOM KONAMI
Nº jugadores:1 y 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Ninguna
Dificultad: Te pondrán un ojo morado.





93

90

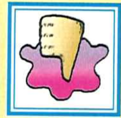




95



Los shows del intermedio.
La sencillez de manejo de los jugadores.



No es un deporte muy popular en este país.

94

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

JOE & MAC™ CAVEMAN NINJA



Calidad gráfica y simpatía se combinan en un juego con el que viajaremos, a bordo de nuestras Nintendo, hasta la peligrosa pero divertida Edad de Piedra.







Original Nintendo Seal of Quality

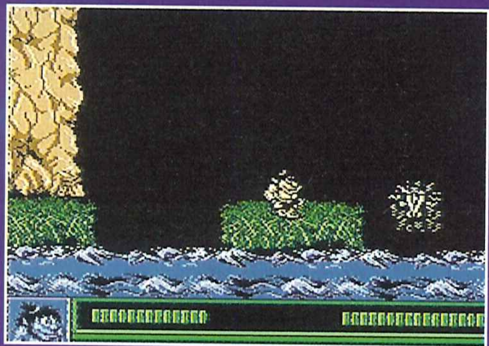
Nintendo

Hace unos cuantos miles de años, la vida de Joe y Mac transcurría pacífica y alegre entre cacerías de brontosaurios y partidos de rocapié.

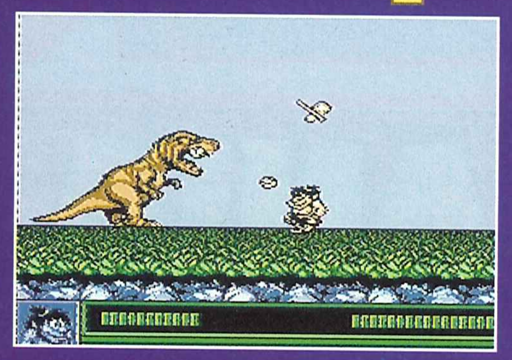
Pero ya sabéis que lo bueno no dura eternamente, y muchísimo menos en los videojuegos. Un día mientras nuestro amigo Joe se encontraba fuera de casa inventando la rueda o algún que otro artilugio sin importancia, se presentaron en su cueva una banda de desalmados y raptaron a su mujercita del alma, llevándosela amablemente cogida por los pelos.

No, consolega. No te escondas debajo de la mesa porque sabes que te ha tocado la china de salir a rescatarla. Y no te pongas tan nervioso porque para lograrlo "simplemente" tendrás que enfrentarte a dinosaurios gigantes, plantas carnívoras, lagartos voladores y demás bichejos prehistóricos de aspecto tan feroz y tamaño tan descomunal, que podrían ponerle los pelos de punta a un calvo. Por si ésto te parece poco, también tendrás que esquivar a peces eléctricos, cruzar acantilados y pasearte por bosques petrificados, todo ello sabiendo que para defenderte tan sólo cuentas con la ayuda que tu habilidad pueda ofrecerte. Así que, si encuentras en tu camino alguna hamburguesa o sandía con las que recuperar fuerzas, más vale que te las comas sin pensártelo dos veces...

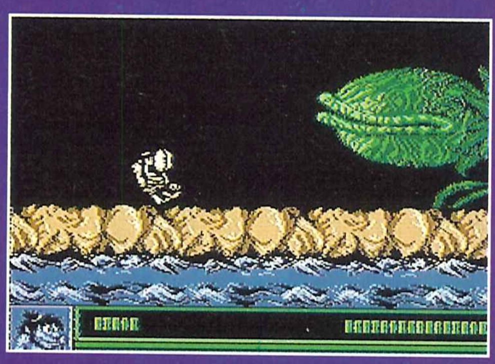
...Y otros bichos paleolíticos



El bosque es un lugar peligroso, pero las cuevas, con las alimañas que allí viven... tampoco están mal.

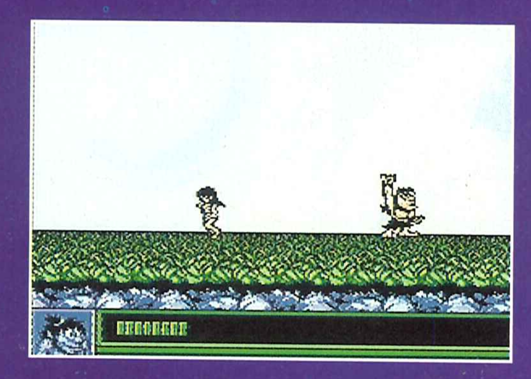


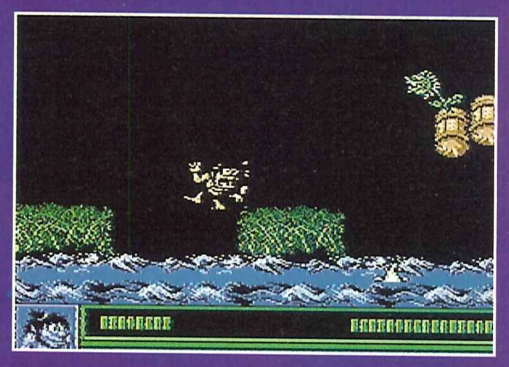
¿Qué decís?, ¿que os asustáis por el "bichito" que aparece ahí arriba... ¡Pero si es casi una miniatura!

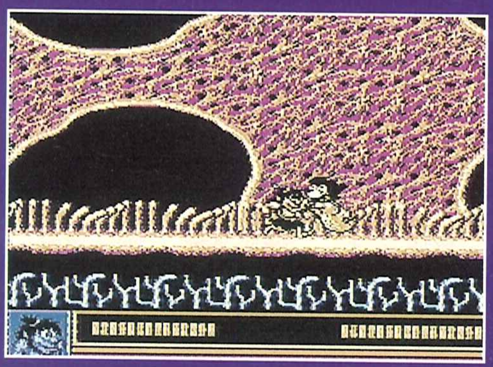


Arriba: ejemplar demostrativo del tipo de florecillas silvestres que poblaban los campos prehistóricos. Vale.

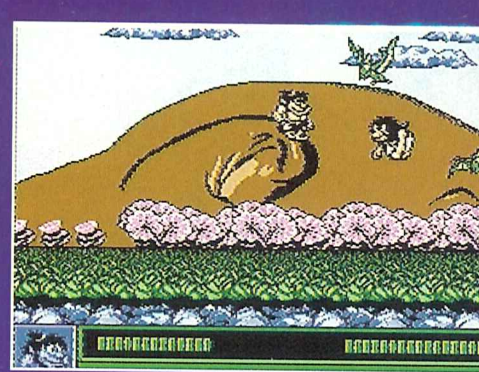












Muy divertido, pero demasiado difícil

Seguramente os parecerá extraño que un experto como yo, que ha nacido en Osaka entre las factorías de Sega y Nintendo y se ha criado entre cartuchos y pads de control, diga que un juego es difícil. Pues Joe & Mac, lo es. Saltar estos precipicios y ríos es un auténtico reto, esquivar con soltura a los enormes bichos que salen a tu encuentro, todo un desafío, y eliminar a los guardianes de fin de fase, poco menos que un sueño.

Con ésto no quiero decir que el juego no sea entretenido, al contario, pero sin duda tiene la pega de que te puedes quedar atascado en la tribífida carnívora del segundo nivel, y eso es renunciar a la diversión demasiado pronto...

Nikito Nipongo

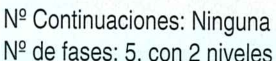
LAS PUNTUACIONES

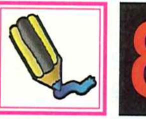


Arcade

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: De sobra.

Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: 5, con 2 niveles







88



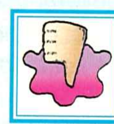


Los paisajes, monstruos, ambientación...





80



No queremos ser pesados, pero... la excesiva dificultad.

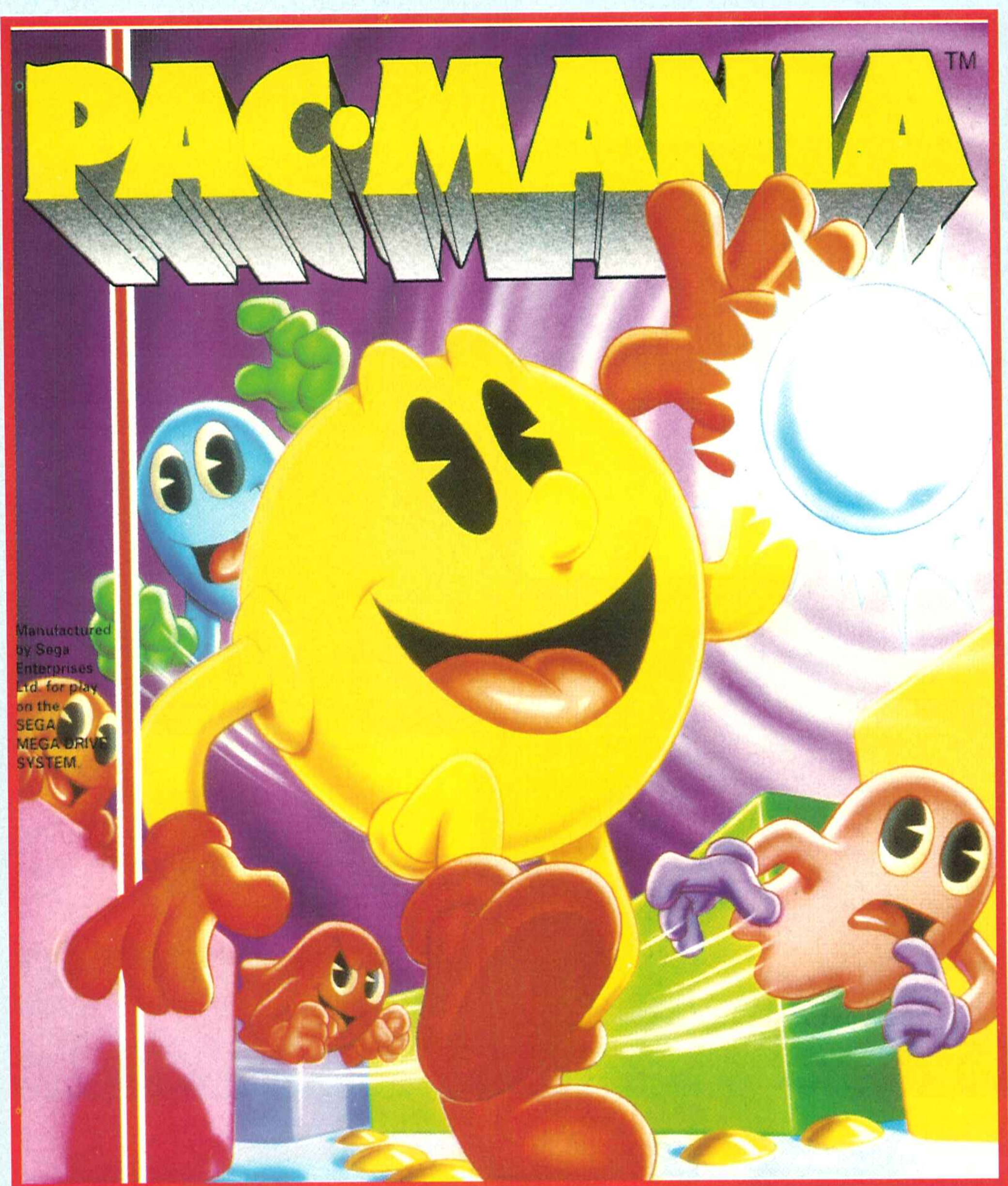


83

87

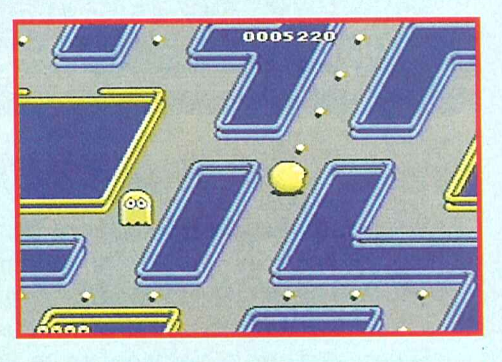








NO ME COMAS EL COCO





El regreso de un mito

***P**ocas veces ha soportado mejor el paso del tiempo un personaje como lo ha hecho el popular comecocos. En lugar de estancarse en el pasado, Namco ha añadido a una idea clásica nuevos gráficos en 3-D, una música pegadiza y pachangera y una adicción no apta para cardíacos. Es, sín duda, uno de los juegos más sencillos y simples que han salido para la Mega Drive, pero en éso está su principal virtud: en vez de complicadas aventuras y rollos místicos, se nos invita a un maravilloso viaje a la diversión en su estado más puro. Desde el punto de vista de el entretenimiento, uno de los mejores juegos de la historia.*

El consolero enmascarado

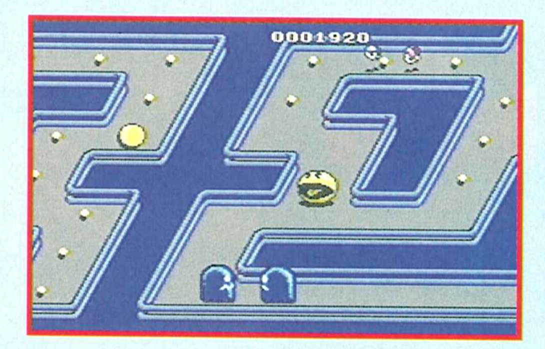
Parecía que el viejo Pac-man, o "comecocos" como se le conoce familiarmente por estos lares, había encontrado definitivamente su lugar de descanso. Después de tantos años eliminando fantasmas y comiendo puntos como loco, no cabe duda de que se merecía una jubilación tranquila, dejando para siempre la agotadora tarea de perseguir y ser perseguido por seres del más allá.

Pero, desgraciadamente, Clyde, el jefe de los fantasmas y eterno rival de nuestro amigo, no está dispuesto a que ésto ocurra. Ni corto ni perezoso, ha reclutado a tres nuevos compinches fantasmales, Funky, Spunky y Sue, y se ha encaminado hacia la morada de nuestro amigo con la única intención de fastidiarle y acabar con sus merecidas vacaciones...

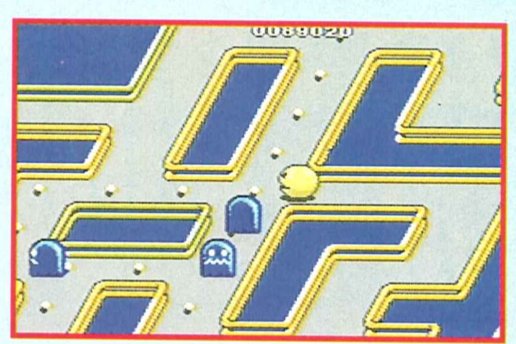
Bienvenidos a Pac-Mania, un mundo fantástico compuesto por lugares tan exóticos como Black Town, Sandbox Land o el recién inaugurado parque Pac-Man.

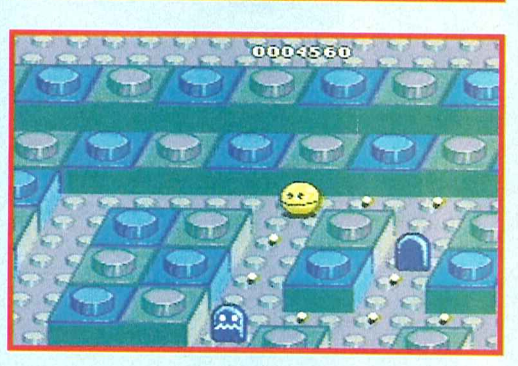
Pero, ¡cuidado!, porque si os atrevéis a visitar tan magníficos parajes, tendréis que dejar a cambio toda la habilidad y rapidez de reflejos que seáis capaces de transmitirle a vuestro pad de control. Y todo ello con el único objetivo de que Pac-man, uno de los personajes jugables más geniales de todos los tiempos, pueda escapar con vida de la persecución de estos incansables fantasmas.

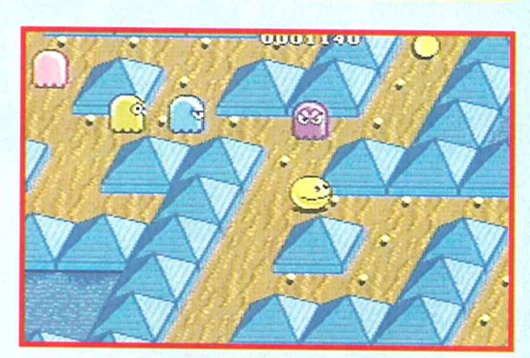
Laberintos, frutas, bonus, persecuciones, saltos... serán los protagonistas de una historia que se remonta a los orígenes de los videojuegos, pero que vuelve con más fuerza que nunca manteniendo intacto su increíble atractivo y su enorme capacidad de "enganche" para todos los públicos.

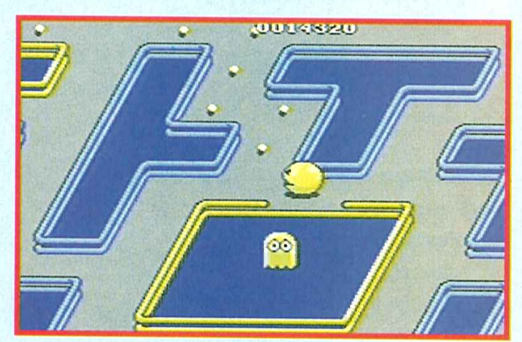


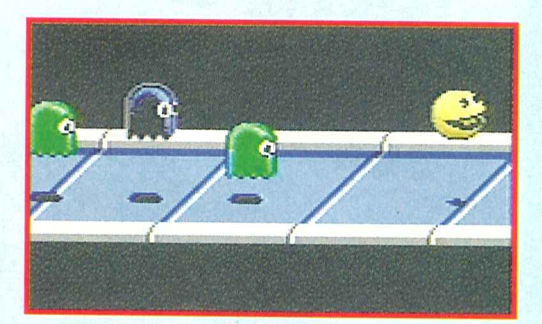












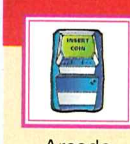
Los poseedores de una Mega Drive están de enhorabuena. Pac-Man, el mito, visita sus consolas. Todo un lujo de juego en un cartucho imprescindible.

Los más fantasmas

- *CLYDE: Amarillo. Lento y un poco alelado.*
- *PINKY: Rosado. El más pardillo de todos.*
- *INKY: Celeste. No tiene un pelo de tonto, así que ¡cuidado!*
- *SUE: Violeta. Es el maás pesado y pegajoso.*
- *FUNKY: Verde. Salta como Sergei Bubka.*
- *SPUNKY: El hermano mayor de Funky. Salta como él y es el más peligroso de todos.*



LAS PUNTUACIONES



Arcade

TENGEN+DOMARK
Nº jugadores: 1
Dificultad: Se acaba fácilmente.
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 19







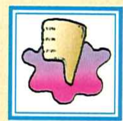








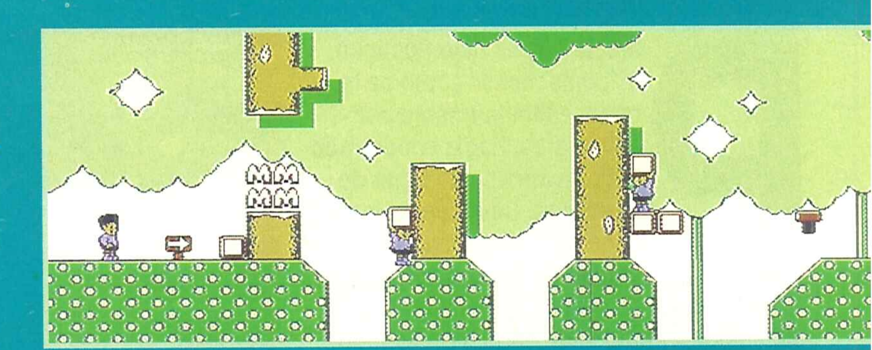
Igual que la máquina. Divertido y adictivo.

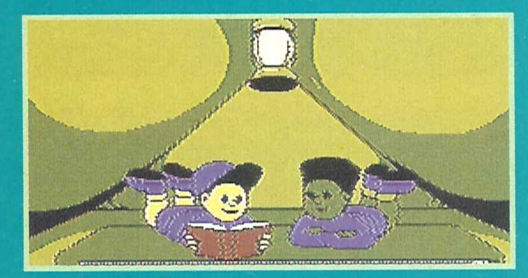


Un poco fácil.

90







MI AMIGO RONALD, el de las hamburguesas

La cultura de la hamburguesa ha tocado techo. El gran magnate de la carne multinacional no sólo ha barrido en «fast food» sino que se ha hecho con una plaza ejemplar, y de verdad meritoria, entre la mitomanía juvenil. ¿Quién no se ha tomado nunca una hamburguesa prensada del McDonald's?, a ver, ¿quién?. No, no hay respuesta claro. Ni respuesta, ni gente que no haya oído hablar de ese tipo.

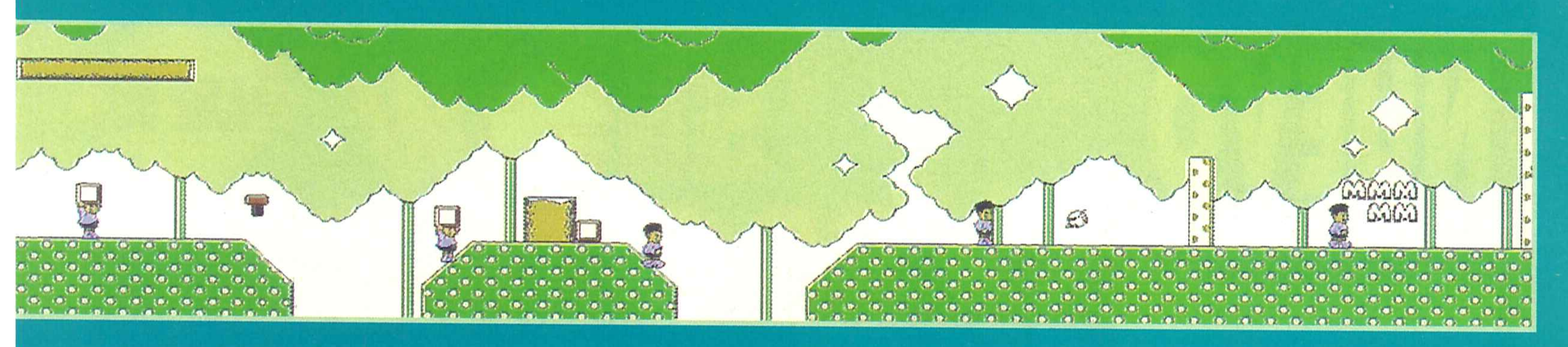
Ahora, el amigo americano quiere sorprendernos de nuevo, y no precisamente con una línea explosiva de comida, sino con -¡alucinad!-, algo definitivo, único, original: ¡un videojuego!

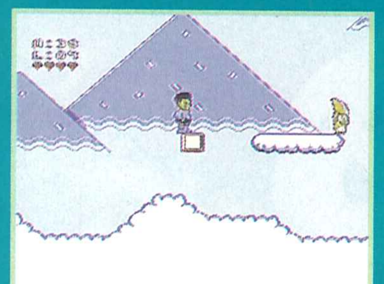
Y es que a Ronald no hay nada que se le resista. Que se le ocurre protagonizar un cartucho, pues nada, se llama a Virgin, se pone uno de acuerdo con Nintendo, se busca un título atractivo, dos colegas y muchos mundos, y se soluciona el capricho. Y ahí lo tenéis, gracioso, reluciente y, ¡cómo no!, hamburguesero a tope. Ronald sale poco, pero bueno, los arcos dorados de la M abundan por todo el terreno y su mera presencia garantizan el origen.

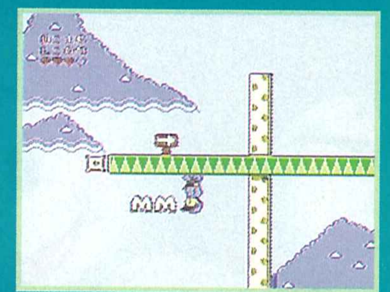
Claro que tampoco se han complicado demasiado la vida. MC Kids es lo que cualquiera daría por un juego simpático de plataformas, cómodo y divertido. Dos mundos, seis fases por mundo, pocos enemigos y un montón de detalles graciosos. ¿El objetivo?, encontrar unas tarjetas que completan un puzzle mágico que un ladrón le ha sustraído a Ronald.

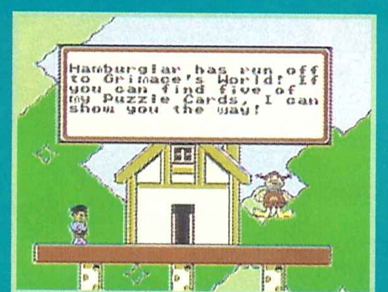
Lo demás es una mezcla entre Mario, juego de niños, no demasiada habilidad y una música de dancing. Y es de McDonalds.

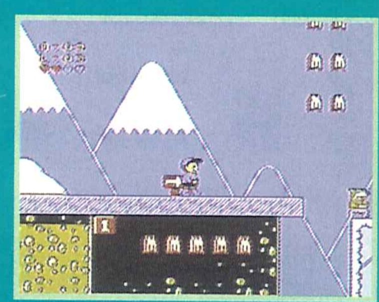


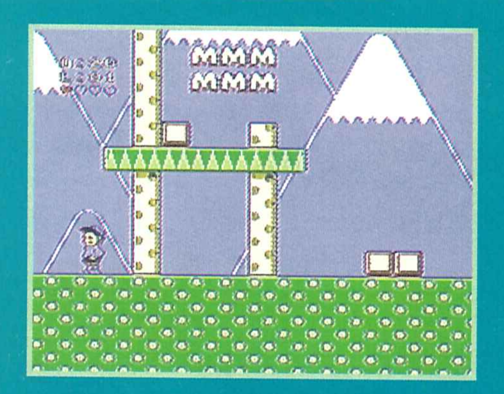








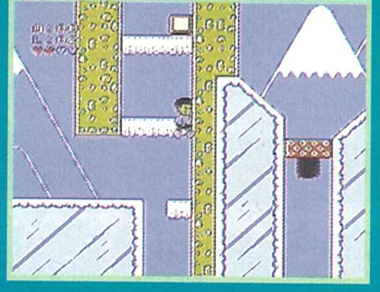


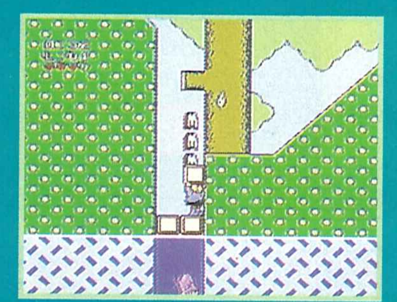


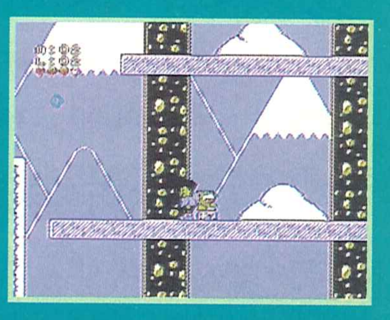
MC Kids es un juego «cool», suave, simple, y tan sugerente como el olor de las hamburguesas. Un programa con el que el payaso de McDonald´s se sentiría más que identificado.











Sabroso como una hamburguesa

Cómo se lo monta el Señor Ronald. A lo grande. Con hamburguesas, videojuegos para la Nintendo y un gorro de mago en el que cabe todo. No me dejará de sorprender. No sólo adoro su comida (una a la semana no viene mal) sino que he dejado que su juego me inunde. Supongo que porque MC Kids -a pesar de su falta de originalidad-, les ha salido carismático, divertido, heróico y musical. Estoy por no pedir más. El último Big Mack me ha llenado mucho el estómago. Su cartucho también, pero después de jugar demasiado tiempo. Aunque ésto es como todo, hay a quien le gusta y a quien no...

Giancarlo Mc Vialli



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

VIRGIN

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº Continuaciones: 4 vidas.

Nº de fases: 2 mundos.

Dificultad: La de comerte una hamburguesa.



70



80

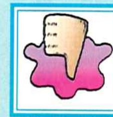




80

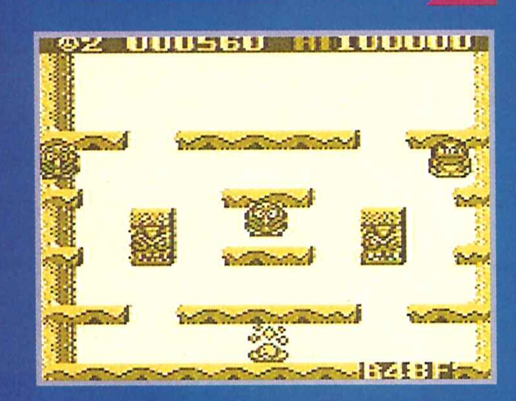


Ronald en el papel de payaso y los dos protas brincando sin parar.



La ausencia de: originalidad, dificultad y misterio.

79

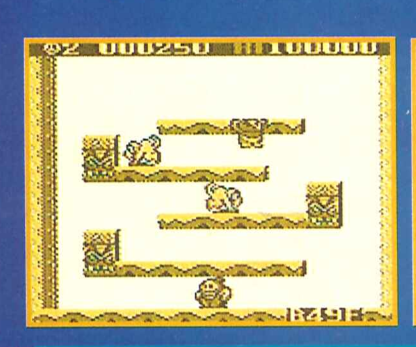


Snow Brothers es un juego simple, que evita complicaciones e intenta llegar a la diversión por la vía rápida.

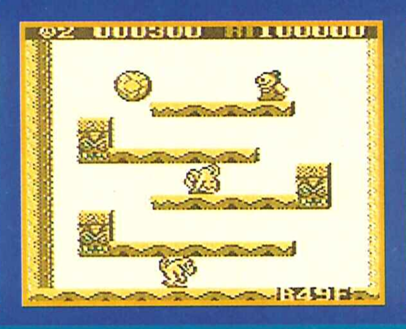


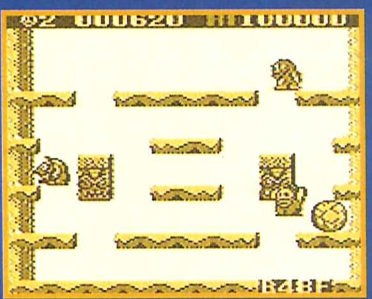


RETOZANDO EN LA NIEVE









Simple y divertido como tebeo de Mortadelo se nos presenta este Snow Bros Jr, título con el que Capcom y Toaplan pretenden hacernos pasar unos momentos refrescantes tras los ya casi olvidados calores del verano.

Lo de refrescante viene a cuento de que Nick, el orondo protagonista del cartucho, se ve perseguido por innumerables enemigos a quienes deberá derrotar convirtiéndoles en bolas de nieve y haciéndoles rodar plataformas abajo. Esta tarea será prácticamente la única a realizar durante todo el desarrollo de Snow Bros Jr, juego que se presenta con la conocida estructura de pantalla-nivel (hasta que no eliminas a todos los bichos que hay en una, no pasas a la siguiente) y cuyo principal aliciente se encuentra en avanzar más y más para acceder a laberintos más complicados y con más enemigos.

Aunque nuestra misión -repetimos-, va a consistir durante todo el juego únicamente en echar nieve sobre nuestros perseguidores, la cosa se irá poniendo más difícil por momentos, pues los escenarios se harán más enrevesados y los ataques sobre nuestro protagonista, prácticamente contínuos.

Y ahí es donde entrarán en juego nuestras dotes de auténticos profesionales de la Game Boy: por un lado, deberemos demostrar nuestra habilidad y rapidez a la hora de saltar felinamente de plataforma en plataforma, y por otro, tendremos que dejar fuera de toda duda que poseemos una gran astucia en lo que se refiere a hacer rodar las bolas de nieve en los momentos más oportunos para que, a su paso, arrastren al mayor número de enemigos posible.

Como véis, destreza e inteligencia se combinan por igual en un título que, sin duda, tratará de dejarte "helado".

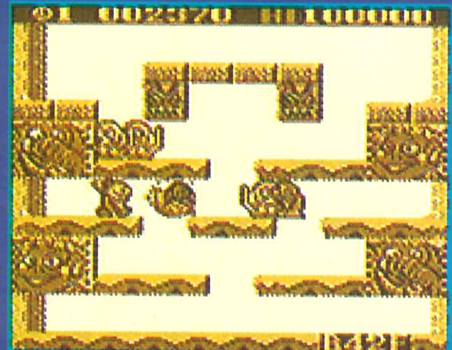
En las pantalluelas adjuntas podéis ver con exactidud meridiana, cómo son las pantallas de este Snow Brothers. Vosotros sóis el gordito de abajo y vuestra misión consistirá en echar nieve sobre los bichos que os ataquen hasta convertirles en bolas de nieve.

A la derecha podéis ver el estado en el que se quedan los enemigos cuando son convertidos en bolas de nieve. ¡Cuidado porque al rodar se te pueden llevar por delante!

Los laberintos van variando de forma y complejidad. A medida que vayáis pasando de nivel encontraréis más enemigos y un mayor número de obstáculos. Lógico, ¿no iba a ser al reves, no?.

Gráficamente Snow Brothers no es ningún prodigio de la técnica, y más bien resulta un tanto pobre. Aunque tambien es verdad que el propio mecanismo del juego no permite excesivas florituras...







Sosete, pero aceptable

Plataformas como para vender, niveles como para regalar y bolas de nieve que nunca se agotan (ha debido caer la nevada del siglo), son los elementos que forman este aceptable y entretenido Snow Brothers Jr.

Divertido, es, la idea del desarrollo no está mal y el ritmo de juego es bastante rápido. Sin embargo, este Hermanos de la Nieve se me ha antojado un tanto simple, y tengo que admitir que he echado de menos algunos destellos de simpatía e imaginación que le dieran al asunto un poco más de gracia y variedad. Una pena porque la cosa podía haber estado bastante bien...

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

Capcom y Toaplan
Nº jugadores:1
Nº Continuaciones:10
Nº de fases: Muchiiiiisimas.
Dificultad: Creciente con moderación.

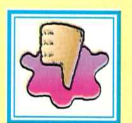






75


Es directo y no se anda por las ramas.


Le falta un poco de gracia y salero.

72



Escuela De Pilotos

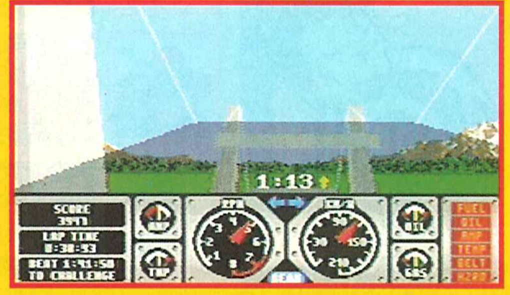
HARD DRIVIN'

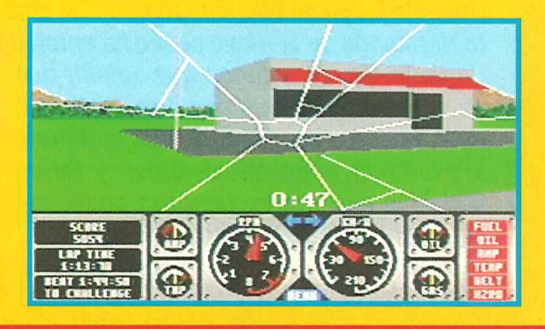
En Hard Drivin´ se combinan dos "géneros" a los que la Mega Drive hasta ahora no había conseguido adaptarse del todo. A la Sega de 16 bits siempre le habían plantado cara los juegos de coches y los que abusaban de gráficos vectoriales. Salvo los Out Run, los Monacos y el F-22, así a bote pronto, no había resquicio alguno de atrevimientos de este tipo por parte de ninguna compañía. Ha tenido que ser Domark -Tengen- la que, con una conversión de recreativa con volante incluído, ha conseguido deshacerse de prejuicios y otras cobardías y ha "osado" a realizar un programa rápido, a veces espectacular, que se devanea entre la velocidad, la pericia y la simulación. Un programa para correr, para disfrutar corriendo, y para sentir el volante, en el que la experiencia de la conducción puede pasar de atractiva a molesta en un suspiro y cuyas armas básicas son, por este orden: la perspectiva frontal, los estupendos gráficos de la carretera y el coche, siempre el coche.

Su mecánica es bastante sencilla. Hay un solo circuito, bueno dos, uno de velocidad y otro de habilidad, que deberemos recorrer en menos de 1 minuto y 45 segundos. A cada vuelta se añadirá un precioso tiempo con el que, o bien podremos incorporarnos al circuito que aún no hayamos probado, o bien podremos continuar en el mismo. El crono es siempre impasible, así que si te chocas, atropellas a alguna vaca o te descuelgas por el looping, el tiempo sigue corriendo. El objetivo es, simplemente, hacer el mejor tiempo y, claro, disfrutar con él.

Si te va la marcha, todo tuyo...













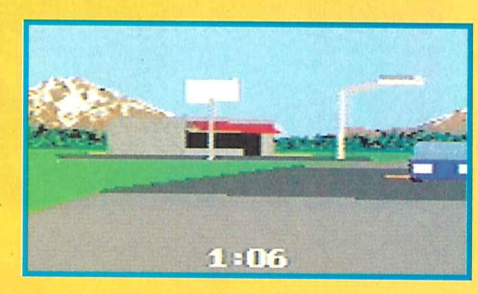


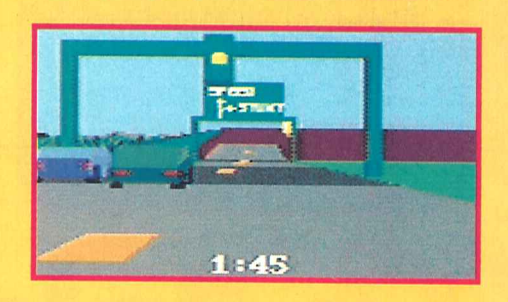
Repetición de las jugadas más interesantes

En Hard Driving hay una moviola. Una super moviola que actúa al menor impacto en nuestra carrocería. Su funcionamiento es automático e instantáneo. Un golpe, el cristal del parabrisas resquebrajado y la moviola que empieza a funcionar. Pero no, no es una repetición cualquiera. Es más bien una gozada visual que reproduce una de nuestras barbaridades a cámara lenta y desde el cielo. Lo único malo que tiene es que, mientras nos deleitamos con la imagen y nos damos cuenta de dónde está el fallo, el tiempo y el crono siguen corriendo...

La mayor virtud de Hard Drivin´es su realización gráfica, la cual alcanza durante algunas escenas niveles realmente espectaculares.









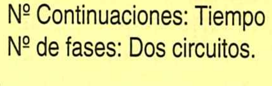




Entre el todo y la nada

***A** Hard Driving se le ve el plumero de la conversión. Nada malo, ¿eh?, pero se le ve. Nadie puede jugar a semejante máquina recreativa y luego valorar este juego de Mega Drive en la medida de lo justo. A mi me hace dudar, y bastante. El juego de Tengen es lo suficientemente pulcro como para disfrutar de su limpieza, pero tanto igual o más de soso. Tiene las ideas muy claras, sabe cómo llevarlas a la práctica, pero le falta lo último: cómo divertir a la gente. Se puede correr en su circuito o saltarse las vallas de protección, pero, ¿para qué?, ¿para disfrutar del record o para tener ganas de batirlo cuando esté todo ya hecho?.*

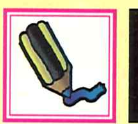
Giancarlo Vilalli



LAS PUNTUACIONES


Simulador

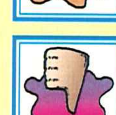
DOMARK+TENGEN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Es real, Y éso basta.
Nº Continuaciones: Tiempo
Nº de fases: Dos circuitos.



75


La perspectiva y los gráficos de carretera.


70



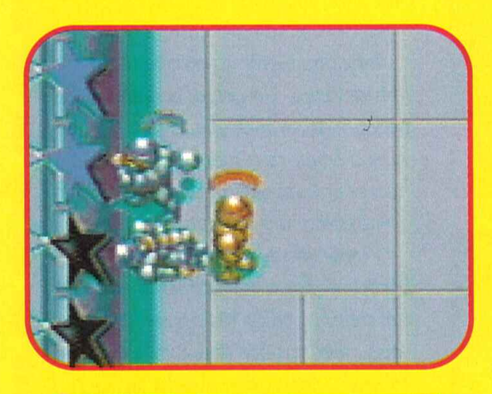
Y cuando se termina el circuito, ¿qué?


70

72

LO MÁS NUEVO







La Bola más Peligrosa

La Tierra. Año 2045. La Comisión de Planetas ha declarado abierto oficialmente el tercer Campeonato Mundial de Speedball, el deporte más popular del planeta en el que se combinan de una forma espectacular las reglas básicas del primitivo balonmano con la agresividad sin límites. Numerosos equipos de todo el mundo llegan hasta el punto de reunión para decidir cuál de ellos es el más hábil, el más fuerte, el mas rápido, el mejor...

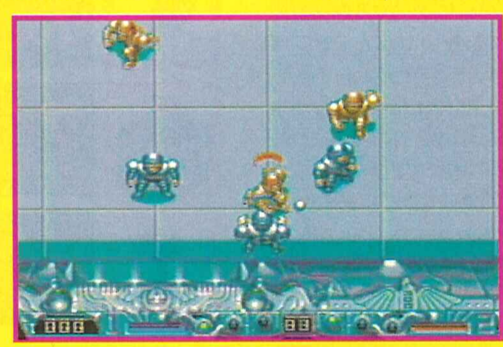
Con estas prometedoras premisas empieza Speedball 2: Brutal De Luxe, un clásico dentro de los juegos de ordenador, que ahora pisa nuestras consolas de la mano de la prestigiosa compañía Virgin.

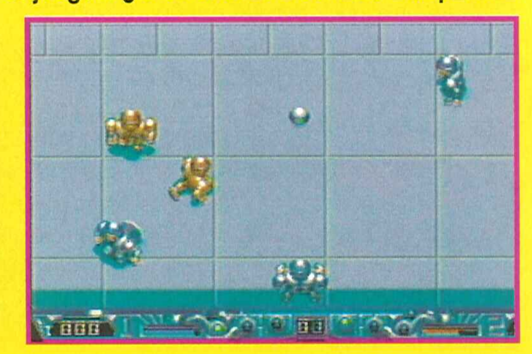
Pero, desde ya, te podemos garantizar que enfrentarte a este durísimo deporte no te va a resultar nada sencillo, consolega, pues para llevar a tu equipo a la victoria serán necesarias largas sesiones de entrenamiento, deberás recorrerte los más oscuros tugurios del planeta en busca de nuevos fichajes y tendrás que poner en práctica tus dotes de buen entrenador a la hora de seleccionar a los jugadores y las tácticas a seguir.

Además, -como ya hemos comentado-, básicamente este deporte es muy parecido al balonmano, pero hay que tener en cuenta la total ausencia de reglas de comportamiento de los jugadores dentro de la cancha, por lo que tu equipo se verá en la obligación de repartir mil y una patadas a los contrarios con el objetivo de conseguir más goles y obtener la preciada victoria.

Y ahora, conciendo el juego... ¿te atreverías a echarte una partida?





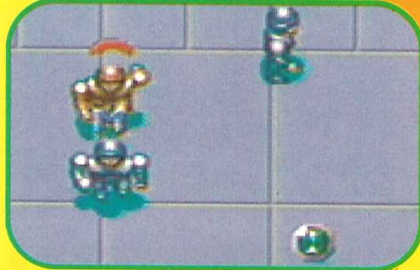


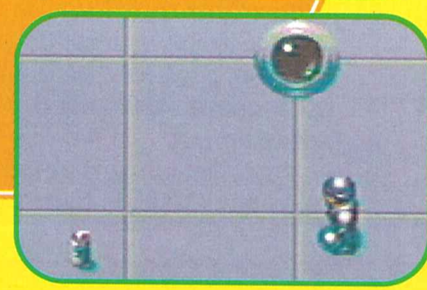
Para ganarte mejor...

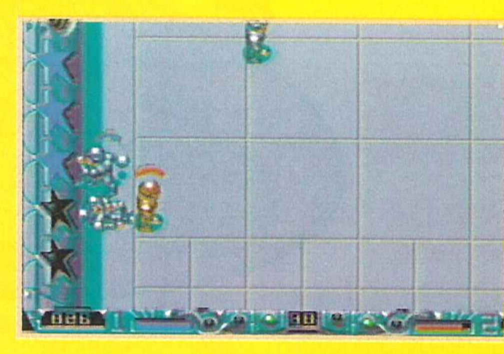
A lo largo del partido encontrarás numerosas ayudas en forma de partes del uniforme para reforzar a tus jugadores, píldoras que aumentan tu velocidad, e incluso algunos items que afectan al equipo contrario de tal manera que inmovilizan a sus jugadores por algunos segundos o bajan su poderes de defensa y ataque.



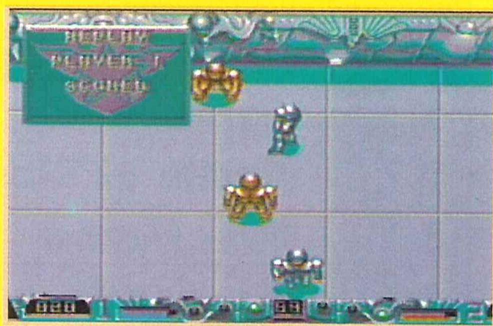




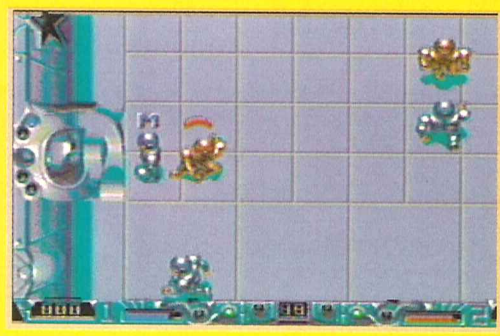




Speedball no destaca por su variedad de escenarios, pero los escasos gráficos que utiliza son de una gran calidad.

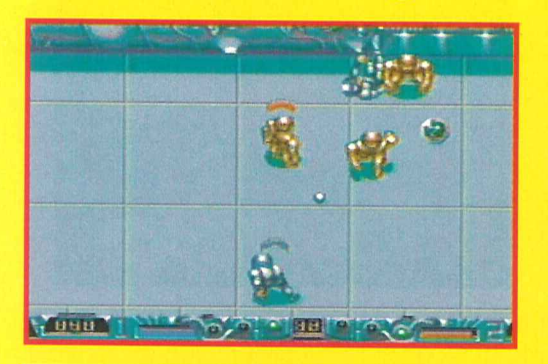


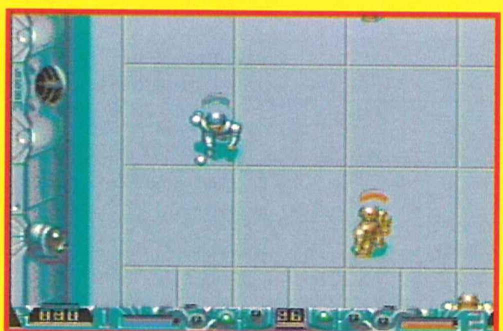
Como en todos los deportes de bola y portería, el objetivo único es el gol. pero los medios para conseguir ese fin...

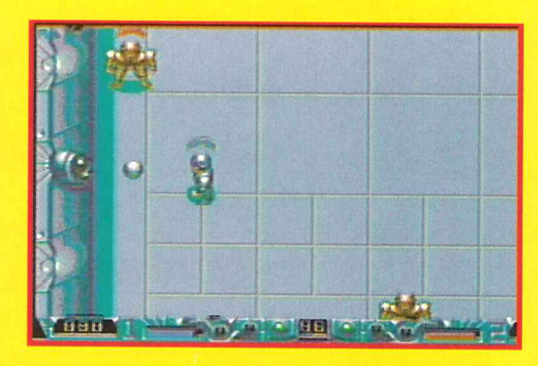


Acción, velocidad, tensión, habilidad, lucha, afán de victoria... parece que los deportes del futuro vana ser muy parecidos a los de hoy en día.

Speedball 2 consiste en la simulación de un deporte de ciencia ficción en el que el balonmano pierde sus nobles reglas en favor de una agresividad sin límites.







El deporte rey del siglo XXI

Espectacular y muy jugable serían las palabras con las que se podría definir esta nueva versión del clásico de los Bitmap Brothers.

El movimiento de la pantalla es un poco brusco, pero la diversión que provocan los golpes y la rapidez de esta particular simulación deportiva futurista compensan de sobra los pequeños fallos técnicos que pudieran existir.

Además, a toda la emoción de este deporte se le une la posibilidad de jugar contra un amigo, lo que consigue que la diversión quede completamente garantizada. Altamente recomendable.

J.L "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

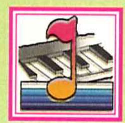


Deportivo

VIRGIN ARENA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No es agobiante.
Nº Continuaciones: No hay
Nº de fases: 3 países















La idea.
La incorporaciópn de ventajas y bonus a conseguir en el juego.



El sonido es un poco pobre.

85

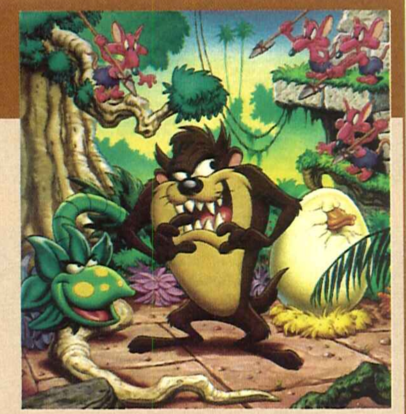
Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior.
(-): Repite posición.
(N): Nueva entrada.



GAME GEAR

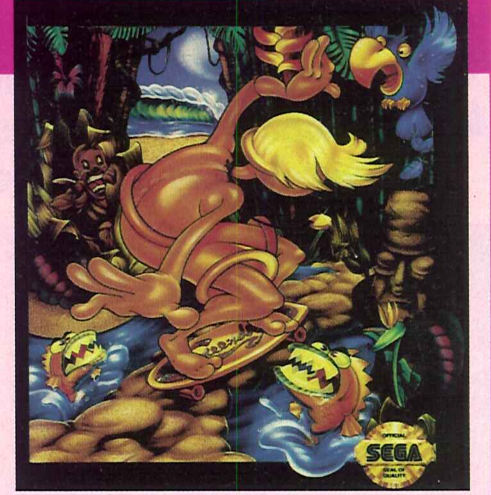
1	(-)	Sonic
2	(-)	Castle of Illusion
3	(N)	Taz- Mania
4	(3)	George Foreman
5	(-)	Shinobi

Estaba cantado. A Taz había que cederle un sitio importante en la lista. De momento, el tercero. Con el tiempo, ya veréis. Pero, por si acaso, no os olvidéis del diablillo que va a dar que hablar. Por lo menos algo más que Devilish, fuera ya.



MEGADRIVE

1	(-)	Robocod
2	(-)	Sonic
3	(-)	Chuck Rock
4	(N)	Alien 3
5	(-)	Castle of Illusion
6	(N)	Green Dog
7	(4)	John Madden 92
8	(6)	Batman
9	(7)	Terminator
10	(8)	Thunder Force III

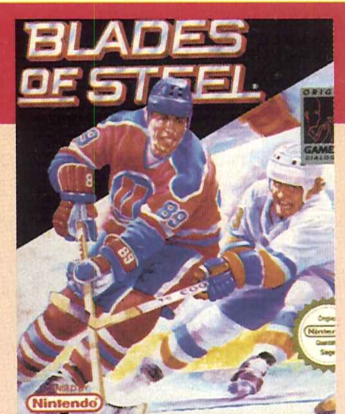


Alien 3, la epopeya de la Ripley, se ha colado por méritos propios en el cuarto lugar de nuestra lista. Junto a la cúbica invasión se ha presentado un surfero de greñas con estilo playero que, a base de unos buenos gráficos y oleada frescura, pretende abrirse un hueco en el trillado mundo del arcade. Su fulgurante estreno en Megadrive ha propiciado la bajada de algunos indiscutibles, como John Madden, Batman y un Terminator al que todavía le queda mecha.

GAME BOY

1	(-)	Turtles II
2	(-)	Battletoads
3	(N)	Blades of Steel
4	(3)	Tiny Toons
5	(N)	Dr. Franken

Hay ver lo deprisa que se mueven las cosas en Game Boy. Casi no nos da tiempo a dar entrada a un título, cuando ya hay otro mejor que no para hasta desbancarlo. ¿Ejemplos?. Blades of Steel y Dr. Franken por Castlevania II y Nemesis. ¡Había que elegir!, ¿verdad?.



NINTENDO

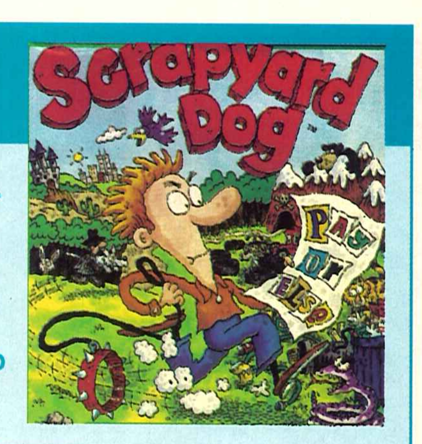
1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(N)	Joe & Mac
4	(-)	Super Spy Hunter
5	(3)	Solstice
6	(N)	Terminator II
7	(5)	Rainbow Island
8	(6)	Flintstones
9	(7)	Turtles II: Arcade Game
10	(8)	Jackie Chan



A Super Mario III no hay programa que le quite el sitio. Desde que salió al mercado viene ocupando una primera posición muy, muy merecida. Pero que no se descuide. Que por detrás vienen achuchando buenos títulos, con carácter, que no se van a echar atrás. Este mes son Joe & Mac y T2. En la lucha siguen el imperio de Luke Skywalker, el Super Spy Hunter de Hudson y un abanico de juegos en perfecta alternativa. Aunque cambien sus posiciones.

LYNX

1	(-)	Batman Returns
2	(3)	Checkered Flag
3	(2)	War Birds
4	(-)	Toki
5	(-)	Scrapyard Dog



En vista de que la portátil de Atari no ha vuelto a tener grandes cosas desde el regreso de Batman, nos hemos visto obligados a intercambiar las posiciones de los que ya estaban. A eso obedecen los cambios. A que los gustos pasan.

SEGA

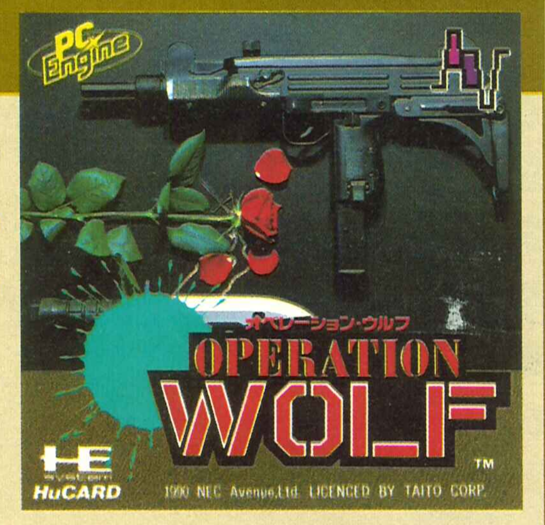
1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(-)	Castle of Illusion
4	(N)	Aliens 3
5	(4)	Terminator
6	(5)	Asterix
7	(N)	Prince of Persia
8	(6)	Chuck Rock
9	(7)	New Zealand Story
10	(9)	Bonanza Bros.



La odisea alienígena de Alien repite éxito en Master. El trabajo de Probe merece ésto y bastante más. Pero con el tiempo. El caso del Príncipe de Persia es igual. Ahora se ha ido al séptimo pero desde aquí le auguramos ascensos inmediatos. El resto se queda como está. Sobre todo los tres primeros puestos, que ya no sabemos si es que son demasiados buenos o es que alguien por aquí los tiene un cariño especial. En todo caso la verdad es que no se mueven ni un pelo. Ahora que se acerca la Navidad -y con una feria encima- seguro que les salen buenos competidores. Y habrá lucha, claro.

TURBO GRAFX

1	(-)	PC Kid 2
2	(N)	Operation Wolf
3	(2)	R-Type
4	(3)	Blazing Lazers
5	(4)	Ninja Spirit
6	(5)	Vigilante
7	(6)	J.J. y Jeff
8	(7)	Dragon Spirit
9	(8)	Victory Run
10	(9)	Keith Courage



La llegada del clásico de tiros y guerras, del Operation Wolf, a la Turbo Grafx, trastoca una lista que ya teníamos dominada. El Wolf de Nec es algo más que una escusa para que todo se descabale. Sólo la carátula ya solo merece un premio. Y del juego mejor no hablaremos porque lo tenéis comentado en estas páginas. Una pena que Space Harrier se nos haya ido. Pero bueno, a alguno le tenía que tocar. El mes que viene seguiremos hablando.

SUPER NINTENDO

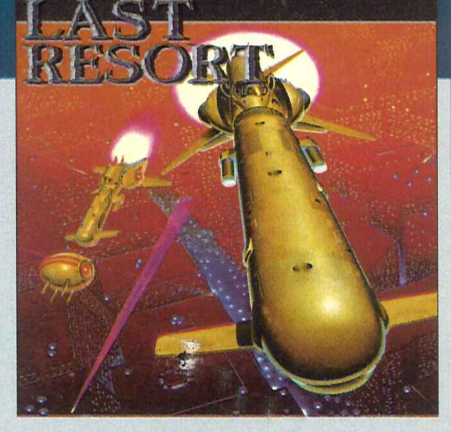
1	(-)	Super Mario World
2	(N)	U.N. Squadron
3	(2)	Super Castlevania IV
4	(N)	Super Ghouls'n Ghost
5	(N)	Final Fight



A la Super de 16 bits le han entrado las prisas. Hasta tres entradas de buenos programas contabilizamos este mes. Un combate aéreo, la aventura de Sir Arthur y uno de luchas a gráfico enorme. Si, si, pero a Mario ni le tocan, vamos. ¿Hasta cuando?. Sólo él lo sabe.

NEO GEO

1	(-)	Fatal Fury
2	(-)	Soccer Brawl
3	(N)	Last Resort
4	(3)	Magician Lord
5	(4)	Trash Rally
6	(5)	Blue's Journey
7	(6)	Ghost Pilots
8	(-)	Burning Fight
9	(6)	N.A.M. 1975
10	(9)	Robo Army



Un monstruo de naves, gráficos, efectos de lujo y jugabilidad a prueba de Neo Geos se hace sitio en un tercer lugar de privilegio. Con su entrada se pierde el Cyber-Lip y se incita a la movida. Una movida que, por cierto, parece no afectar a Fatal Fury, el genuino y más aplaudido programa de lucha para la Neo. Claro que no le hace ni falta. Tiene todo el tiempo y todo nuestro permiso para quedarse ahí hasta que se aburra. Los demás, ya veremos. De momento Soccer Brawl, un trepidante fútbol a golpes y voces digitalizadas, se ha aposentado en el segundo lugar. ¿Podremos moverlo?.

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

Es la hora de jugar ....

NUEVO EN ESPAÑA

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo hoy mismo!

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la gruta!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!Pon a prueba tu coco!

¡Rescata a la Princesa!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE..................................APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD..............................
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO..............................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

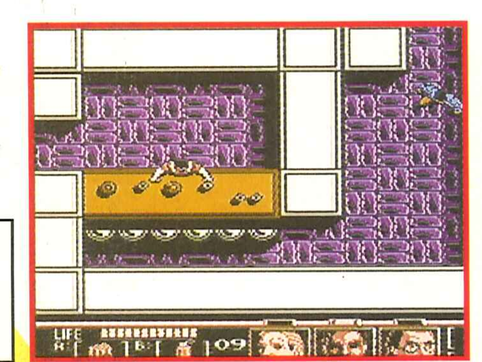
Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

LASERS & PHASERS

Mission: Impossible

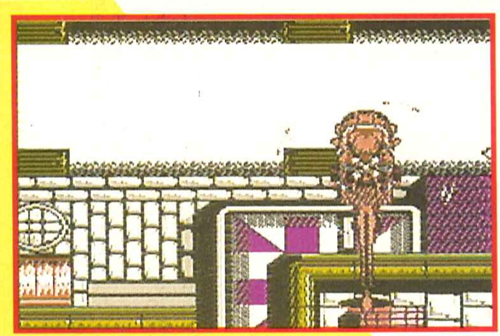


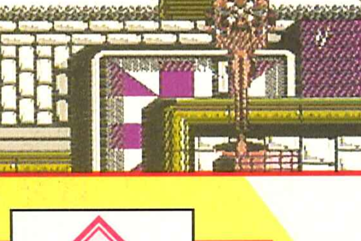
La serie de la tele es todo un clásico. Como lo será este súper cartucho en poco tiempo.

Las siguientes claves os permitirán visitar todas las fases del juego:

Nivel 2 - Venecia: HMPR
Nivel 3 - El Templo: KMVW
Nivel 4 - Suiza : XDGJ
Nivel 5 - Alpes Suizos: TVJL
Nivel 6 - Chipre: QBYZ
Código de la Computadora: MTKN

Con ésto y con la guía del juego que publicamos en el nº 11 ya no tendréis ningún problema...¿O sí?





Sonic

Uno de los obstáculos que se plantean en la zona 'Bridge' es cómo hacerse con la esmeralda que se encuentra al lado de un puente. Para conseguirla, nos colocamos en el primer peldaño del puente y esperamos a que ésta se desprenda. Cuando vaya a media altura saltamos y la cogemos sin problemas.

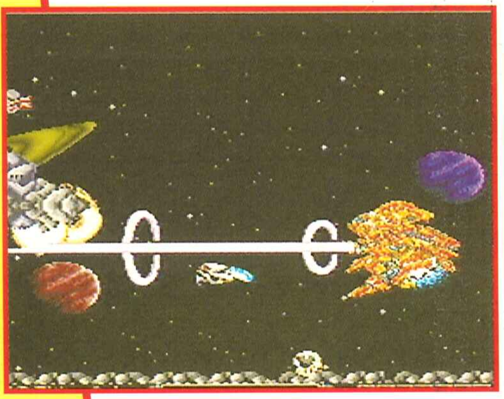
José Antonio Romero Franco (Cádiz)

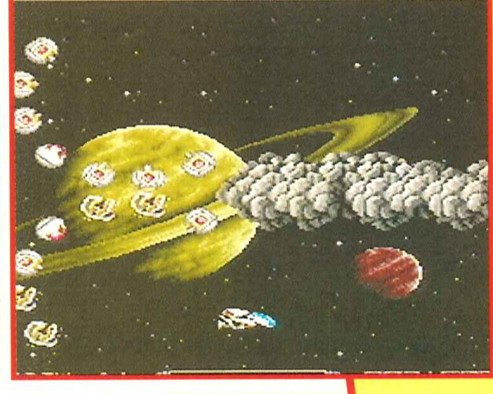
Super R-Type



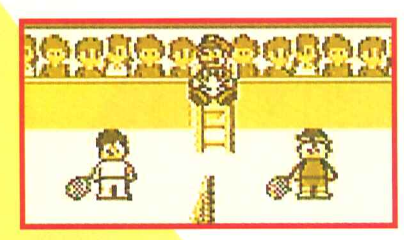
Para conseguir numerosas ayudas en este auténtico juegazo de Super Nintendo, durante la acción tienes que seguir los siguientes pasos: En la pantalla del título pulsa: **abajo, R, derecha, abajo, derecha, derecha, abajo, derecha, abajo, abajo.** Mientras estés jugando pulsa: **start, derecha, abajo, Y, abajo, derecha, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha** y **derecha** para llenar tu nave al completo de 'Power up'. Entonces pulsa:

- A -Para conseguir láser anti-aéreo.
- B -Para coger el láser aire-tierra.
- X -Láser reflectánte.
- Y -'Split Laser'.

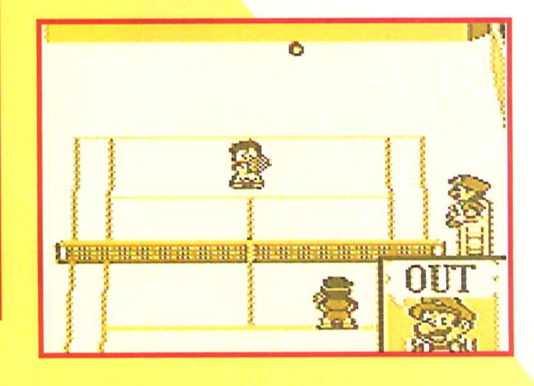




Tennis

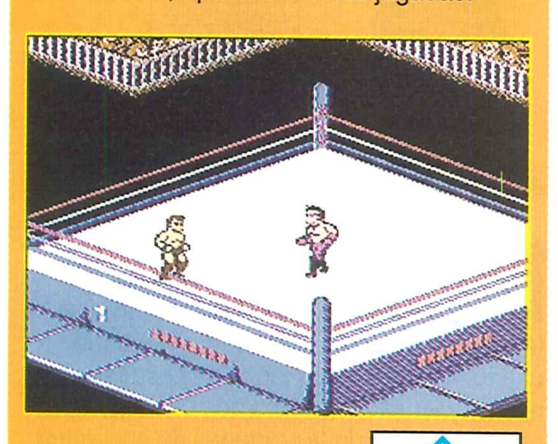


Aunque te suene a chufla, mofa, befa y escarnio este truco funciona. Consiste en que cuando te toque sacar eleves la bola y muevas la raqueta antes de que caiga. Normalmente esta jugada acabaría con la bola en el suelo y el punto para el contrario. Pero no es así; despues de mover la raqueta y mientras la pelota cae, mueve rápidamente tu jugador un poco hacia la derecha para que la pelota le aterrize en la cabeza. Ganarás el punto ante el asombro de todos.



W. W. F

Hulk Hogan, El Ultimo Guerrero, El Enterrador...las peores bestias del ring se enfrentan en una lucha sin cuartel en el que cualquier artimaña es válida con tal de conseguir el cinturón del campeonato. Para ser un auténtico 'fullero', apréndete estas jugadas:



NINTENDO

-Cuándo estes jugando un partido de equipo o una serie de supervivencia pulsa 'Select' y 'A'. Hecho ésto tu compañero saltará al ring para echarte una mano en lo que haga falta.

-Presionando esta vez 'Select' y 'B' tu compañero empezará a pasear alrededor del cuadrilátero y a molestar al compañero del equipo contrario.

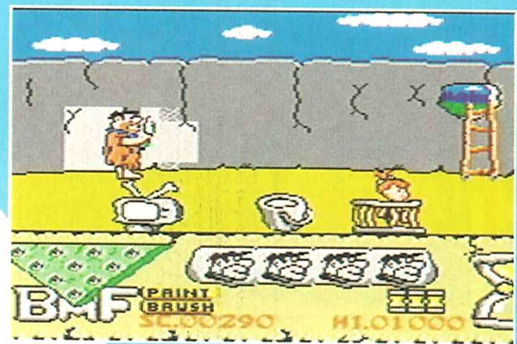
-Y por último, si pulsas 'Select', 'A' y 'B' a la vez tu colega trepará por una esquina y saltará dentro del ring para aterrizar en la sebosa barriga de tu contrario.

The Flinstones



Yabbadabadoooo...¡Aquí están los Picapiedra al completo!. El mejor modo de ayudar a Pedro y evitar las regañinas de Vilma es utilizar estas claves que os damos a continuación. Con ellas podreís pasearos por todos los niveles del juego. En la pantalla del título pulsa : Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda e Izquierda. Ahora, durante el juego, dále a la Pausa y mantén presionados los botones 1 y 2 mientras pulsas: -Arriba: para el nivel 1 -Derecha: nivel 2 -Abajo: nivel 3 -Izquierda : nivel 4

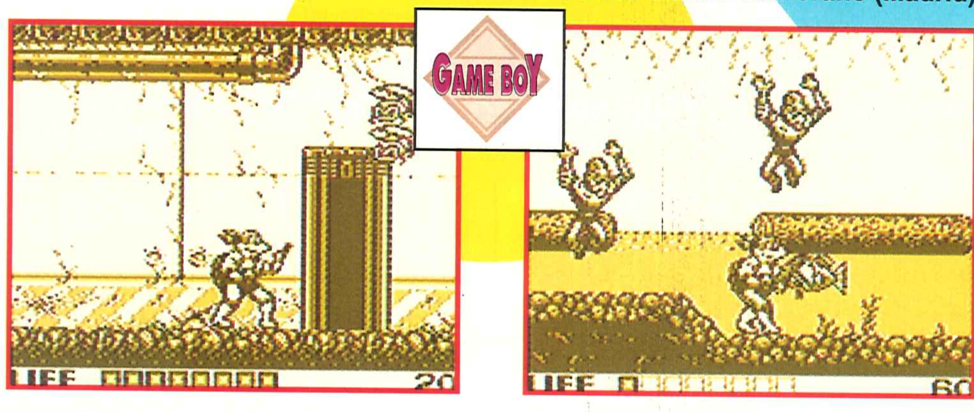
SEGA



Tortugas Ninja

Qué, ¿que te queda una sola vidilla? No te preocupes hombre, que no pasa nada. Con el super truco que ha descubierto Carlos, de los madriles, se acabaron los problemas. Prueba a pulsar arriba-arriba-abajo-abajo-izquierda-derecha-a-b y se rellenará todo el cuadro. De nada.

Carlos Gómez Zamorano (Madrid)



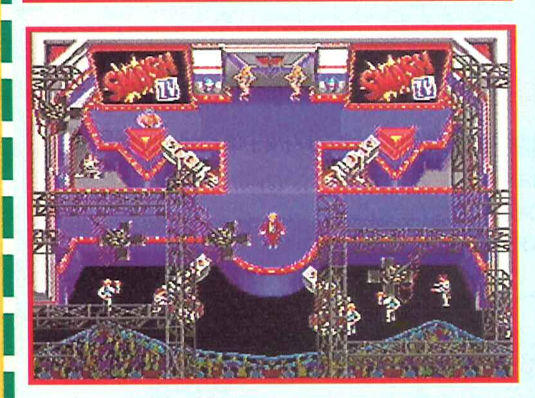


World Cup

GAME BOY

Lo bueno, si breve, dos veces bueno. Al grano:
Partido 2 - - 22433 **Partido 3** - - 03333 **Partido 4** - - 53033
Partido 5 - - 36333 **Partido 6** - - 17233 **Partido 7** - - 42933
Partido 8 - - 56133 **Partido 9** - - 51333 **Semifinal** - -.08633
La Gran Final - - 01633





Smash TV



Este súper truco te dará vidas extras y continuaciones para este nuevo juego aparecido en la mayor de las Nintendo: Ve a la pantalla de selección de jugadores y dificultad y pulsa "abajo" en el pad para ir a la selección del nivel de dificultad. Ahora pulsa el botón izquierdo del borde del pad- el llamado L - y mantenlo pulsado mientras haces lo propio con el botón superior de la derecha "R". Ahora pulsa "arriba" con lo que oirás:¡Bingo! y aparecerá una pantalla en la que podrás incrementar tus vidas y continuaciones.

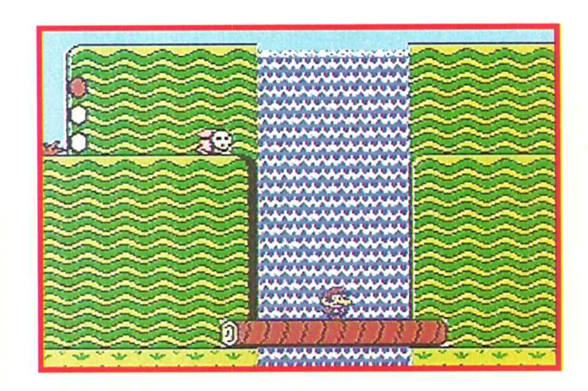




Super Mario 3

Nunca viene mal un nuevo truco de cómo conseguir vidas extras en el mejor video-juego para Nintendo de todos los tiempos. En el mundo 3-9 atrapa una tortuga y llévala más allá del panel blanco y lánzala entre los dos cañones que hay. La concha de las tortugas se encargará de las balas de cañón, acumulando vidas extra de inmediato.

Alejandro Hernandez Gallego (Murcia)



Hellfire



El mejor masacra-marcianos de la Mega Drive, pero también el más difícil.

Para poner fin a tan tamaña desgracia haced lo siguiente: Elegir 'Options' y poner la configuración de esta manera: Level: Hard. Player: 4. Sound Test: 01. Rapid: On. Lo dejamos así y esperamos de 5 a 10 minutos. Por arte de magia se empieza a jugar en el nivel de dificultad 'Yea Right'. Este nivel es mucho más difícil que el normal, pero nos regalan 100 créditos. Tal que así.

Carlos Luis García (Madrid)



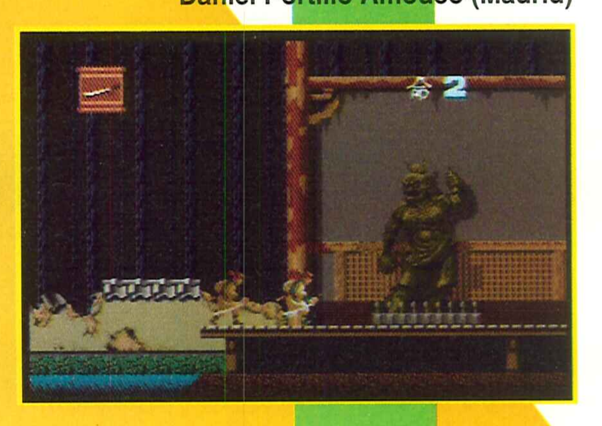


Ninja Spirit

TURBO GRAFX

En la pantalla de presentación pulsa rápidamente estos botones en el turbo-pad: 2, 1, 2, 2, 1, 2, 'Select' y 'Run'. Ahora podrás elegir el nivel que te plazca pulsando el botón 'Select'y el 1.

Daniel Portillo Amodeo (Madrid)



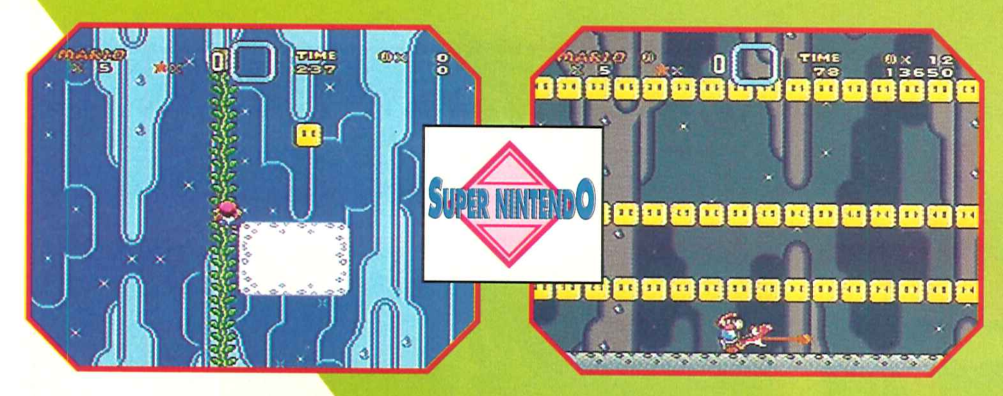
Electrocop



Aquí tenéis los códigos de las puertas que abren los siguientes niveles de este super-juego para la portátil de Atari:

Nivel	Puerta	Código
9	7	6998
9	8	1798
11	1	4321
12	1	0293
12	2	6473

Juan A. Viedma Benitez (Jaén)



SUPER NINTENDO

Super Mario World

Para conseguir nueve vidas en esta "pasada" de juego, no hay más que **empezar a jugar con dos jugadores.** Nos vamos a la pantalla del mapa y desde allí pulsamos **izquierda o derecha**, dependiendo si queremos que las vidas vayan a parar a **Luigi o a Mario.**

¡Menudo truco!...Ni mi amigo Arturo se lo podía imaginar.

MEGADRIVE

Gain Ground





Para seleccionar el nivel en el que empezar **a recoger prisioneros,** ve a la pantalla de opciones. Mueve la flecha hacia la selección del nivel de dificultad y presiona **A, C, B y C**. La elección de nivel aparecerá debajo del test de sonido.

¡A por ellos, que son pocos y cobardes!

Devil Crash

TURBO GRAFX

Haz una pausa en el juego y presiona **Select, Abajo y el botón 1 juntos.**

Podrás oir todas las melodías y sonidos de este sensacional simulador de pinball. Y si además quieres empezar con 48 bolas intoduce en el password: **P P P P P P P P M N**









A.P.B

En la autopista 12 encontrarás a la derecha **dos surtidores de gasolina**. Aparca directamente entre los dos y el depósito se te llenará el doble de rápido, con lo que dispondrás de más tiempo para meter en vereda al resto del barrio.

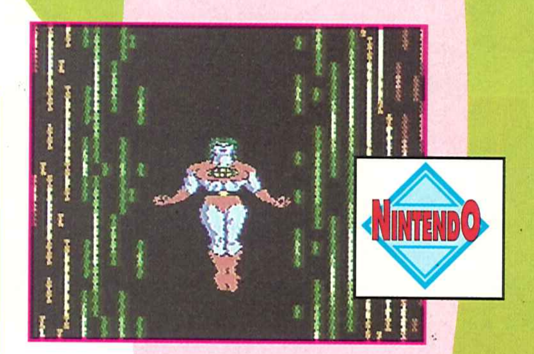


Captain Planet

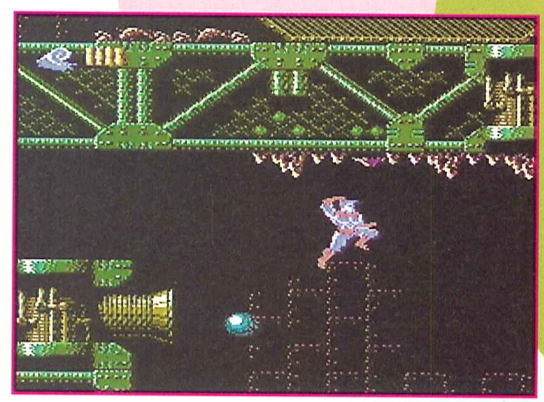
¡Hijos del Dios Macabeo! reclutad todas las fuerzas que podáis e invocar al sacro santo superhéroe para salvar a la Tierra y planetas aledaños de la polución, contaminación y maldades de poca monta.

Tomad nota de los siguientes **"Passwords"** y jugad, alegres y contentos, en el nivel que deseéis.

Nivel 1-2: 763754
Nivel 2-1: 955783
Nivel 2-2: 637511
Nivel 3-1: 148574
Nivel 3-2: 786565
Nivel 4-1: 920272
Nivel 4-2: 799274
Nivel 5-1: 344551
Nivel 5-2: 829443
Final Juego: 506210



NINTENDO



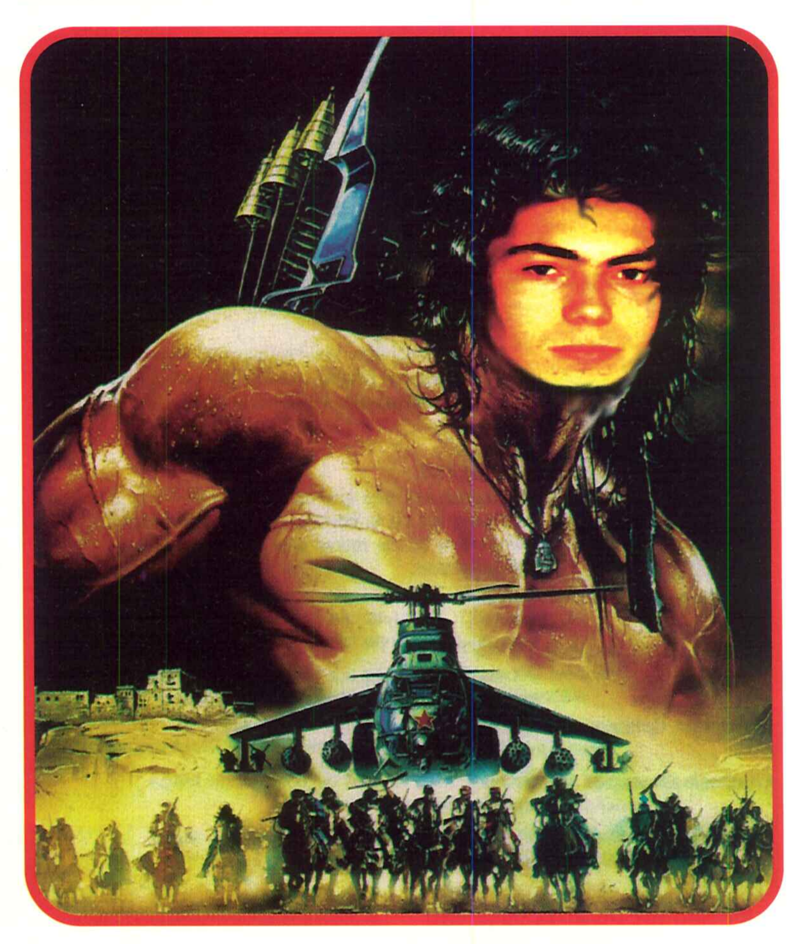
¡Qué LOCURA!

EL DIBUJO DEL MES

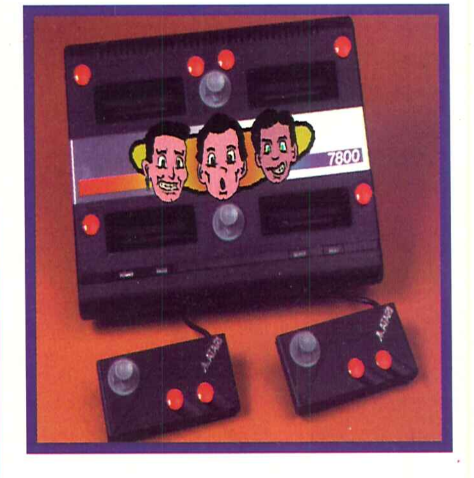


¡¡ Por fín!!! hace su aparición en este singular apartado una mega-obra de arte que sin duda alegrará los ojillos de los multiples seguidores del puercoespín.
Y es que sois unos "moctruos", porque antes de que salga el juego a la calle nos estáis enviando dibujillos del Sonic 2 como locos.
El más destacado de ellos ha sido el que nos ha enviado Paulino... que nos ha escrito desde...
(Paulino, ¡ponte en contacto con nosotros, que hemos perdido tu dirección!)

PROTAGONISTA TÚ



Por arte de bazoka móvil, nuestro único lector que va a aparacer este mes entre los "elegidos para la gloria" se disfraza de Rambo. Y lo hace porque no tiene nada que hacer desde que le echaron de la plantación del Tío Borrego, donde desempeñaba labores de ajusticiamiento de cencerros, tordos y lechugas. Así de simple y sencillo... porque él es...
Javier Carrero de Barcelona.



PAKARI 7800 "HOBBY CONSOLAS"

A partir del próximo mes de ... embre, aparecerá la nueva consola modelo Hobby Consolas, en la que se incluirán cuatro cartuchos injugables y tres cintas de casette en las que se albergarán los más melodiosos sonidos: el famoso gorgojeo de "The Elf" al levantarse, los gritos estridentes de "Giancarlo Vialli" o las inaceptables baladas del "Skywalker". Todo sea por las consolas...





MEDALLAS CONSOLERAS

Como podéis ver en las instantáneas, los atletas olímpicos no dudaron en echarse unas partidas a las más variadas recreativas. Por un lado tenéis a Drezen Petrovic, jugador de los Portland Trailblazers, y medalla de plata en baloncesto con Croacia. Por otro, el oro olímpico de los 1500 mts, Fermín Cacho, junto a Tomás de Teresa.
Como véis, la cara de felicidad de todos ellos "salta a la pista".



SUPER-MARKET

Un nuevo héroe llega dispuesto a invadir las lavadoras de medio mundo:Super-Market. Sus habilidades son increíbles y puede pensar, rascarse la oreja y gimotear al tiempo que hace la colada y tiende la ropa. Saldrá para Zanussi Master System allá por el cuarenta de Mayo, algo después de que cante el gallo.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ULTIMO	PENULTIMO	ANTEPENULTIMO
MEGA DRIVE	Flicky	Zoom	Talmit's adv.
MASTER SYSTEM	Space Invaders	Dick Tracy	Alien Storm
NINTENDO	Top Gun	El coche fantástico	Total Recall
GAME BOY	Paperboy.	Paperboy 2.	Burai Fighter
LYNX	Robotron.	Cyberball	Bill & Ted's
GAME GEAR	Spiderman	Pengo	Psychic World

Han opinado por correo, con carta certificada y en breve espacio de tiempo espacial: Andrés Berrugoso (Toledo), Tomás Espada (Madrid), Roberto Vigara (Las Palmas), Ana Romero (Badajoz), Silvia Herrero (Madrid), David Jimenez (Villa del Prado), y Fernando Quejido (Barcelona)... en este desorden analfabético.

EL SENSOR

MOLA.

- ¡La bajada de precios de todas las consolas!
- La llegada del Sonic 2.
- La cantidad de compañías que empiezan a consolear.
- Que salgan tantos periféricos para las consolas.
- La avalancha de juegos que nos espera de Japón y de USA.
- La rapidez con que viaja la Super Nintendo. Parece que va en el AVE.
- Que los juegos de la Neo Geo haya que verlos para creerlos.
- Que todos los juegos de la Super Nintendo sean súper.
- Que marcas como Nintendo o Sega patrocinen cada vez más cosas.
- Que por fin una compañía española haya realizado un juego para consolas: Risky Woods.
- Que Hobby Consolas nos dé cada vez más páginas por el mismo precio.
- Que casi todo el mundo en nuestro país sepa lo que es una consola de videojuegos

NI FU NI FA

- Las pocas tiendas de alquiler que hay
- Que la Master System I haya desaparecido totalmente del mercado.
- Que la Game Boy no tenga color.
- Las novedades para Lynx
- El Paper Boy 2 para la Super Nintendo.

NO MOLA.

- Que los cartuchos de lo videojuegos sean tan caros.
- El retraso del Sonic 2.
- Que te doblen la revista cuando ta la mandan por correo.
- Las copias que salen de las buenas y auténticas consolas.
- Que todavía no se pueda comprar el CD-ROM
- El precio de la Neo Geo.
- Los poquísimos juegos en que los protagonistas sean chicas.
- El Wimblendon Tennis de la Master Sistem.
- Que tarden tanto en salir los juegos para la Super Nintendo.

COLABORADORES

David medina fernández (Bilbao).
Mario Muñoz Valenzuela (Málaga).
Antonio Jesús Fdez de Simón Sanz (C. Real).
Pablo Rivera (Huesca).
David Martín Yuste (Barcelona) Cristian Rubio (Toledo).
Rafael Pavón de Gregorio (Madrid).
Pedro Meca Jiménez (Murcia).
Miguel Rodríguez Gil (Barcelona).





MARIO, TODO UN SHOWMAN

Mario, cansado de protagonizar tanto videojuego, ha decidio pasarse al mundo del espectáculo y ha montado su propio show. Como podéis ver, en sus galas se junta lo mejorcito del mundo consolero.

Luis Arranz García (Valladolid)



EL PRIMO DE SONIC

Por fin podemos presentar a Pestic, nuevo personaje consolero que posee todas las maravillosas cualidades de su azulado primo y que además cuenta con un arma secreta de la mayor efectividad: todos sus enemigos caen atufados ante los fétidos aromas que desprende de su enorme cola.
A lo peor un día de estos protagoniza algún videojuego...

Oscar Catalán (Zaragoza).



LA CONSOLA QUE LES UNE.

Muchos enfrentamientos, pero mirarlos ahora, tan amigos marcándose unas partiditas con la Supersegatendo.
Para que luego digan de rivalidad...

Saul Rosell Aranda (Tarragona).



"SUPER" AMERICAN BASKETBALL

Estos americanos son capaces de todo y aquí tenéis la prueba de ello. Han sacado al mercado este "super" juego de basket que admite, nada más y nada menos, que jueguen de 1 a 38 jugadores simultáneamente.
Lástima que les haya quedado tan cutre. Y, por vuestro bien, ¡no copiéis sus jugadas!

César Bonera (Asturias)



AM-MAN

Las modas cambian. Han desaparecido los héroes altos, fuertes, valientes y cachas. Más que nada los cachas.
Ya veís, ahora lo que manda es la cerdada espacial. Pues... ¡todos a engordar, que es lo que mandan los cánones!

Borja Fernández



PÉRDIDA DE IDENTIDAD

Tanto se habla de ellos, de quién es el mejor, de cuál mola más, que al final se han hecho un lío terrible y no se enteran de nada, y ya no saben ni quién es quién. Sega y Nintendo, que no sabían qué hacer, al final parece que van a intercambiar las mascotas.

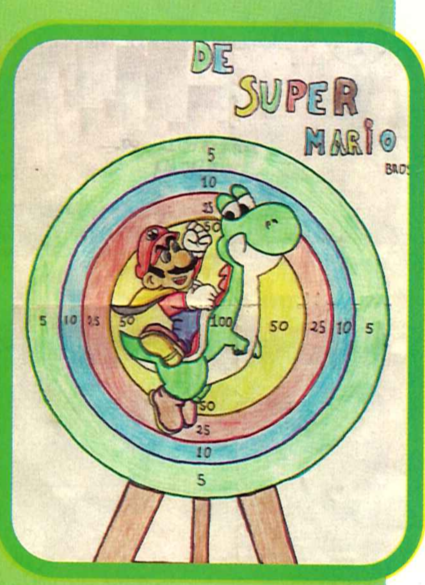
David Alvarez Suárez (Sevilla)



HAY PASIONES QUE MATAN...

Si eres un fanático de Sonic y quieres derrotar a Mario de una vez por todas, Sega lanza este espectacular complemento para que te vayas entrenando. Tú sabrás con qué disparás, pero recuerda que, de momento, el bazooka es propiedad de Mario...

Máximo Carrión Blanco (Valencia)





LOS ABUSOS DE LOS PADRES

Cada vez se reciben más quejas de abusos paternos. Resulta que mucho quejarse de que los chavales no hacen más que jugar, pero ¡mira lo que pasa en cuanto te das la vuelta! Y cuando la agarran no hay quien les haga soltarla.

Raúl Ausejo Ausejo (La Rioja).



PRESSING CONSOLERO

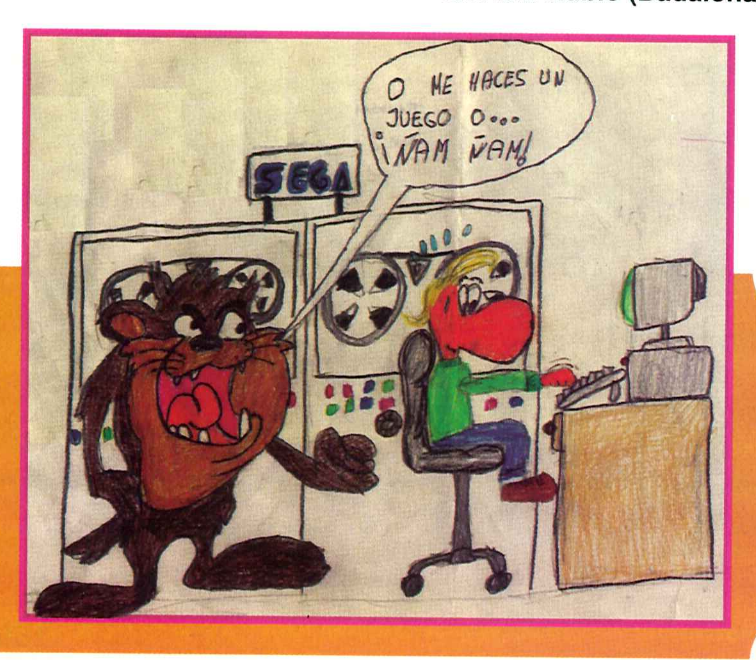
No, no penséis mal. Sonic y Mario son muy buenos amigos. Lo que ocurre es que, con esto de la moda del "culto al cuerpo", los dos héroes consoleros se entrenan a diario para arreglarse un poco el cuerpo y ponerse cachas para afrontar su cada día más difíciles aventuras. Los resultados, como véis, son espectaculares y desde luego no va a haber enemigo que se les resista.

Cristian Rubio (Badalona).

ULTIMATUM CON ÉXITO

Por fin hemos descubierto cómo este diablillo consiguió tener su propio juego. Nuestro reportero, con grave riesgo de su vida, logró tomar esta instantánea del momento justo en el que se produjo el chantaje. Aunque los medios no fueron muy ortodoxos, el fin ha estado bastante bien. Y si no que lo digan los amantes de este juego...

Pere Alsina Claramunt (Barcelona)



¡Qué LOCURA!

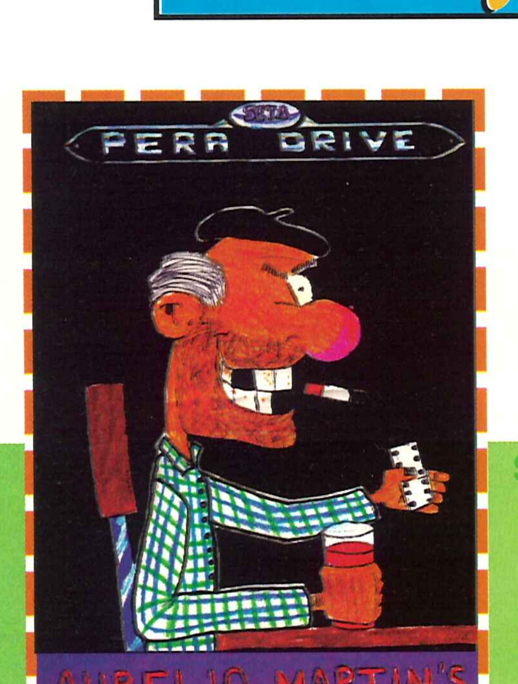
FICHAJE PUBLICITARIO

¿A que no os esperábaís ver ésto?. Pues sí, consolegas. ¡Sonic se dedica a promocionar la Game Boy!

La única duda que nos queda es saber cuántas vidas extras le habrá pagado Nintendo por ello.

Por cierto, hay rumores de que Mario será el próximo co-protagonista de Sonic 3.

José Luis Gimenez (Valencia).



Simulador de dominó

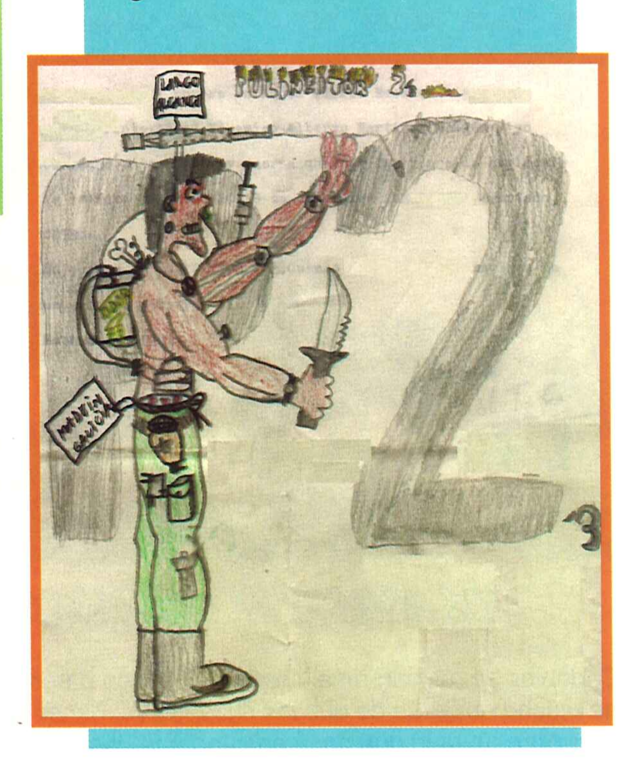
La Seta Pera Drive, por fin cuenta con un auténtico simulador de dominó. El juego, que combia estrategia y manejo de porrón, ha contado con el asesoramiento del abuelo Cebolleta, por lo que el realsimo está más que asegurado.

César Fernández (Madrid)

PULINEITOR 2,3

Ya ha aparecido el sucesor de Rambo, de Terminator y Mickey Mouse. Se llama Pulineitor 2´3, y cuando él actúa sus enemigos no le temen, pero su gobierno sí.

Angel Torres Escalante (Pontevedra)





EL NIÑO DE LA PAPERA

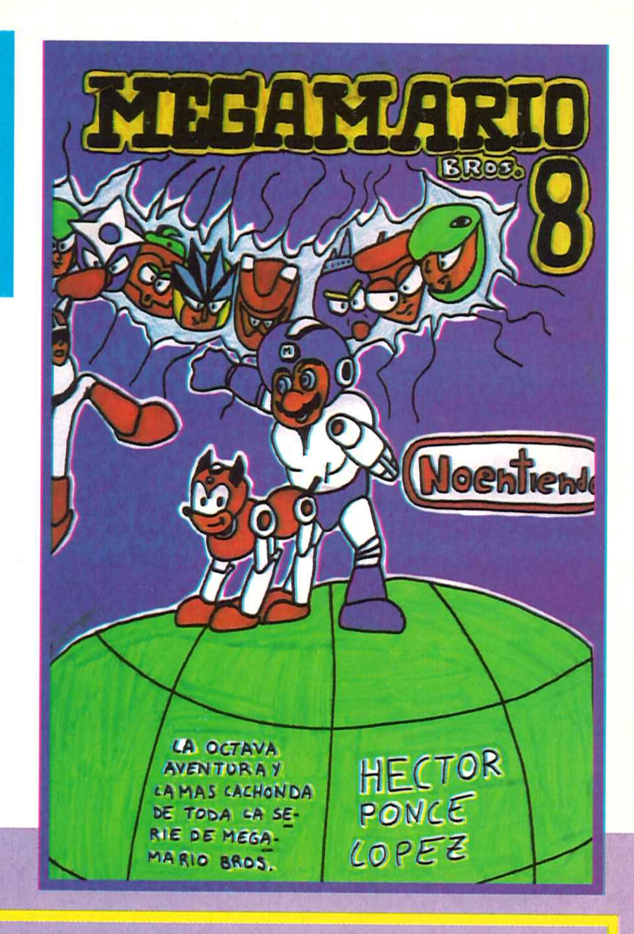
Ya ha llegado a nuestro poder el cartucho que revolucionará los videojuegos: Papera's Boy. Con este juego podremos divertirmos a tope mientras luchamos contra la fiebre, logrando que nuestro amigo ciclista contagie a sus subscriptores. No te atrevas si estás sano, en este juego sólo los enfermos tienen cabida.

Raúl Gómez Cardoso (Barcelona).



PON UN GENIO EN TU CONSOLA

Tras mucho darle vueltas hemos logrado tener genios como el de Aladino. En nuestro caso los hemos sacado de las consolas y no de lámparas, y el resultado es mucho más gratificante. Los genios que hemos conseguido nos han concedido el deseo de matar el aburrimiento. El sistema es sencillo, conecta tu consola, introduce el cartucho y pide toda la magia que quieras.



MEGAMARIO BROSS 8

La marca de consolas Noentiendo ha lanzado a un nuevo personaje. Parece ser que se parece a otros dos personajes, parece ser que parece que el parecido es importante, pero.. ¿a quién le importa? Mientras podamos echarnos una partidita de Mario intergaláctico...



MANIFESTACION CONSOLERA

Bajo pancartas y a la voz de "cartuchos más baratos" se han unido todas las consolas y algunos de sus personajes más relevantes para solicitar una disminución de los precios de los videojuegos. Por el momento su iniciativa parece que está teniendo bastante aceptación...

Roberto Fraguas Ramos (Madrid).

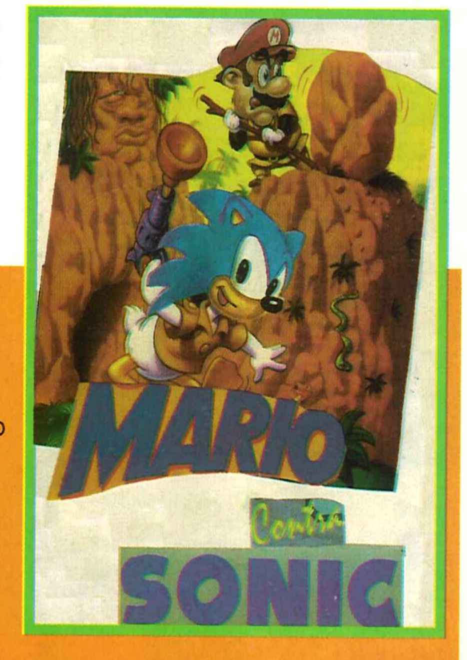
¡VAYA BATALLA!



En los cuadriláteros más reconocidos de todo el mundo ya se está anunciando la batalla más sonada de los próximos mil años. Todo está preparado para una espectacular velada en la que se enfrentarán por un lado Super Nintendo,NES y Game Boy y por el otro Mega Drive, Master y Game Gear. ¿Quién ganará? La diversión, seguro.

Igor Jimenez Honrado (Vizcaya)

MARIO Y SONIC, POR FIN JUNTOS



Sega y Nintendo han encontrado la solución ideal para evitar la competencia entre sus dos mascotas Sonic y Mario: han lanzado al mercado un juego en el que aparecen ambos personajes.
De esta forma, en "Mario contra Sonic".podremos vivir momentos de auténtica emoción al ver a nuestros héroes enfrentarse a lo largo de 431 mundos en los que no hay ni enemigos, ni obstáculos, ni nada. Tan sólo ellos dos haciéndose la puñeta el uno al otro. Genial.

Javier Calero (Cáceres).

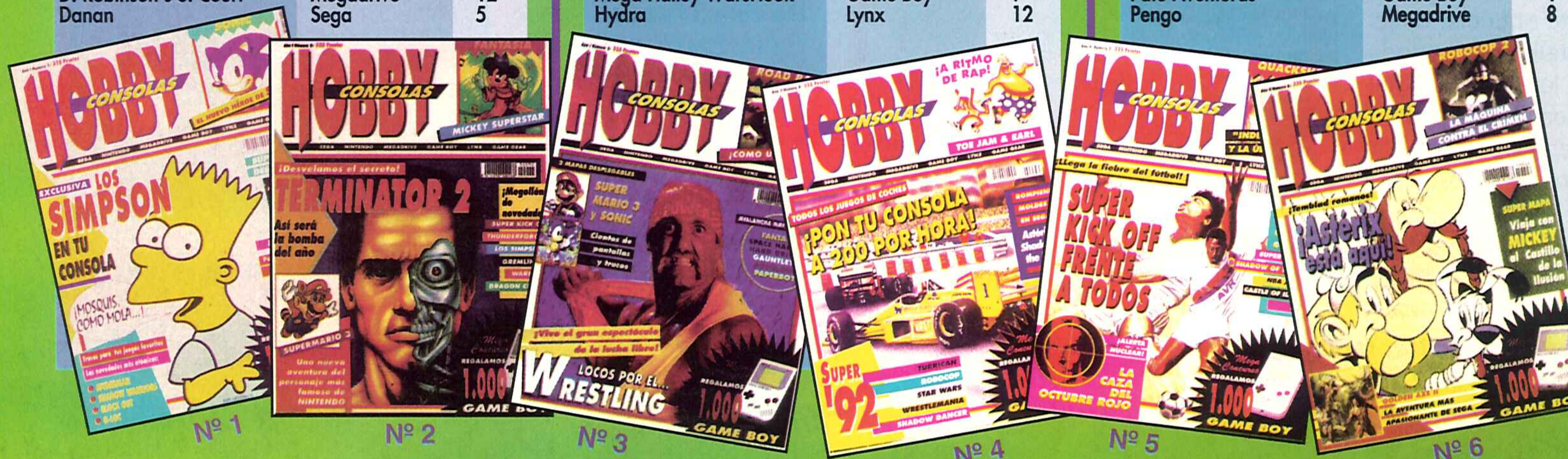
¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

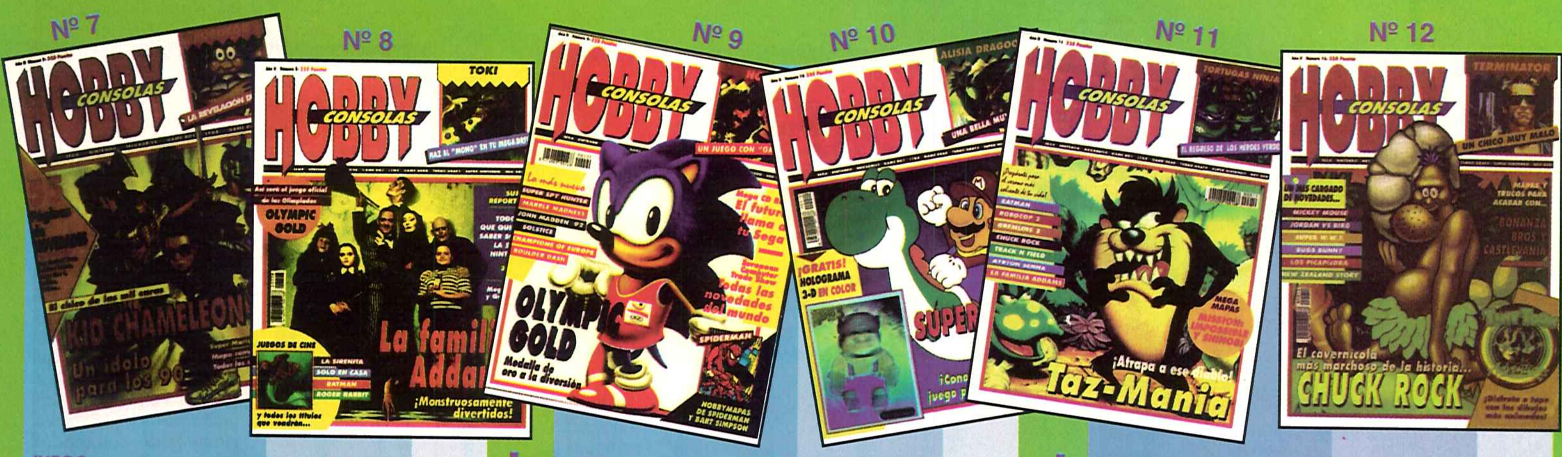
JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	8
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Linx	11
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	12
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Crystal Mines II	Linx	10
Cyber Cop	Megadrive	12
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	8
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Chuck Rock	Megadrive	12
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Danan	Sega	5

JUEGO	CONSOLA	Nº
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafío Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Megadrive	12
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	2
Escape from camp D.	Game Boy	9
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	2
Fantasia	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	12
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-Loc	Sega	8
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Linx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Game Gear	6	
Hard Drivin	Lynx	3
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Mega Halley WarsHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12

JUEGO	CONSOLA	Nº
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	9
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
M. Dangerous Chase	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Marble Madness	Game Gear	12
Mega Man	Nintendo	7
Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sega	12
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sega	12
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Norte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8



Nº 1 Nº 2 Nº 3 Nº 4 Nº 5 Nº 6



JUEGO	CONSOLA	Nº
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Prisioners of War	Nintendo	9
Probotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Rampage	Lynx	3
Rampart	Lynx	12
Rastan	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Rash	Megadrive	3
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Robocop 2	Game Boy	11
Robotron	Linx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	Game Boy	7
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7

JUEGO	CONSOLA	Nº
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon´s Club	Game Boy	5
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Spider Man	Game Gear	12
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Off Road	NES	5
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smash T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sega	12
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Super Tortugas Ninja	Super Nintendo	12
Super Wrestlemania	Super Nintendo	12
Sweek	Lynx	7
Tazmania	Megadrive	11
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator	Megadrive	12
Terminator	Sega	12
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	8
The Addams Family	Game Boy	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
The Addams Family	Super Nintendo	8
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Flinstones	Sega	7
The Flinstones	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Linx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turrican	Megadrive	4
Turrican	Game Boy	12
U-fouria	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	12
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sega	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Game Gear	1
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Linx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Linx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1

950 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

acaba con...



THE LUCKY DIME CAPER
Starring DONALD DUCK

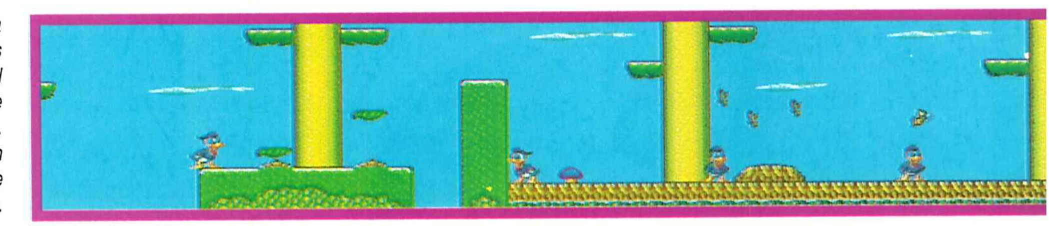
¡Ésto es increíble! Para una vez que el Tío Gilito se olvida de su avaricia crónica, todo sale alrevés. Os contamos. Con mucho dolor de su corazón y haciendo un esfuerzo sobrenatural, el multimillonario pato regala a cada uno de sus tres sobrinitos una moneda de de la suerte para que tengan fortuna en sus futuros negocios. Pero cuando todo parecía que iba ir de maravilla, aparece la bruja De Spell, eterna rival de Gilito, y rapta a los tres sobrinos y se lleva las monedas...





FASE 1

La primera fase es quizá la más sencilla y corta de las siete que componen el juego. No es como para dedicarse a la contemplación, pero sí que es bastante facilita. Sobre todo porque ni abundan los enemigos, ni son excesivamente duros. Aprovecha la ocasión y dedícate a la captura de setas, que dan vidas extras.



Como era de esperar, le ha tocado al Pato Donald la tarea de rescatar a sus tres sobrinos y a las dichosas monedas, misión nada fácil sabiendo que todos ellos están repartidos a lo largo y ancho del mundo conocido.

Para lograr tan complicado objetivo contamos con tres vidas, las cuales desaparecerán por arte de magia tras recibir dos golpes de cualquiera de los muchos enemigos con los que nos encontraremos.

Para defenderenos contamos con sólo dos armas diferentes: un enorme martillo, para cortas distancias pero muy rápido y eficiente, o un disco volador, el cual aunque tiene una eficacia limitada, podrá ser lanzado hacia los lados o hacia arriba.

Pero en cualquier momento, y sobre todo cuando perdamos estas armas, podremos hacer uso de una técnica de la que es maestro nuestro gran amigo Super Mario: el salto con pisotón en cabeza enemiga.

No creemos que esta conocida técnica necesite mayores explicaciones, por lo que tan sólo señalaremos la importancia de destruir al mayor número de enemigos posibles ya que cada dos que aniquilemos se nos recompensará con alguno de estos objetos: diamantes para aumentar la puntuación, alguna de las dos armas citadas anteriormente, una vida extra o una estrella que aumentará la velocidad de nuestras armas. Además, cada cinco estrellas conseguiremos unos segundos de inmunidad.

Y como sabemos que tres vidas son a todas luces insuficientes, os vamos a contar un truco que vale millones de "consodólares". Estando en cualquiera de las siete fases, elegirimos ciertos enemigos que son fáciles de eliminar bien con cualquiera de nuestras armas o bien a pisotones, (como es el caso de los champiñones). El caso es que si vemos uno, lo eliminamos, retrocedemos un poco, y avanzamos de nuevo, con lo que volverá a aparecer el mismo enemigo en el mismo sitio. Si repetimos indefinidamente esta situación, podremos hacernos con gran cantidad de vidas y de estrellas con las cuales podremos afrontar más fácilmente la dura misión que el Tio Gilito nos ha encomendado.

Y de propina ahí va otro truquito: la resistencia de Donald se limita a dos impactos de nuestros enemigos, es decir , que a la segunda vez que nos toquen, perderemos una vida. Ahora bien, si tras el primer impacto (y la con la correspondiente pérdida de la arma que tuviéramos), matamos uno o dos enemigos, se nos volverá obsequiar con un arma, y volveremos a tener dos impactos de resistencia. Resumiendo, cuando tengamos una arma podremos soportar dos golpes de nuestros enemigos, por lo que siempre que nos den un toque debemos dejar de avanzar y preocuparnos de conseguir un arma lo antes posible. Este último consejo es especialmente recomendable para las zonas largas y peligrosas, en las que si perdemos una vida volveremos al principio.

Otro truco es que a veces es mas útil dejarse golpear la primera vez para aprovechar los segundos de inmunidad que nos ofrece el juego.

Nuestro querido amigo Donald está en apuros. Sus sobrinos han sido raptados y la malvada bruja les ha robado, además, sus monedas de la suerte. Como véis, no tenemos más remedio que ayudar a tan simpático personaje, aunque para ello tengamos que recorrer medio mundo

Bueno, una vez acabadas las triquiñuelas, pasemos a ver detenidamente las siete fases que deberemos recorrer hasta conseguir completar la misión que se nos ha encomendado.

FASE 1:
Los bosques del Norte

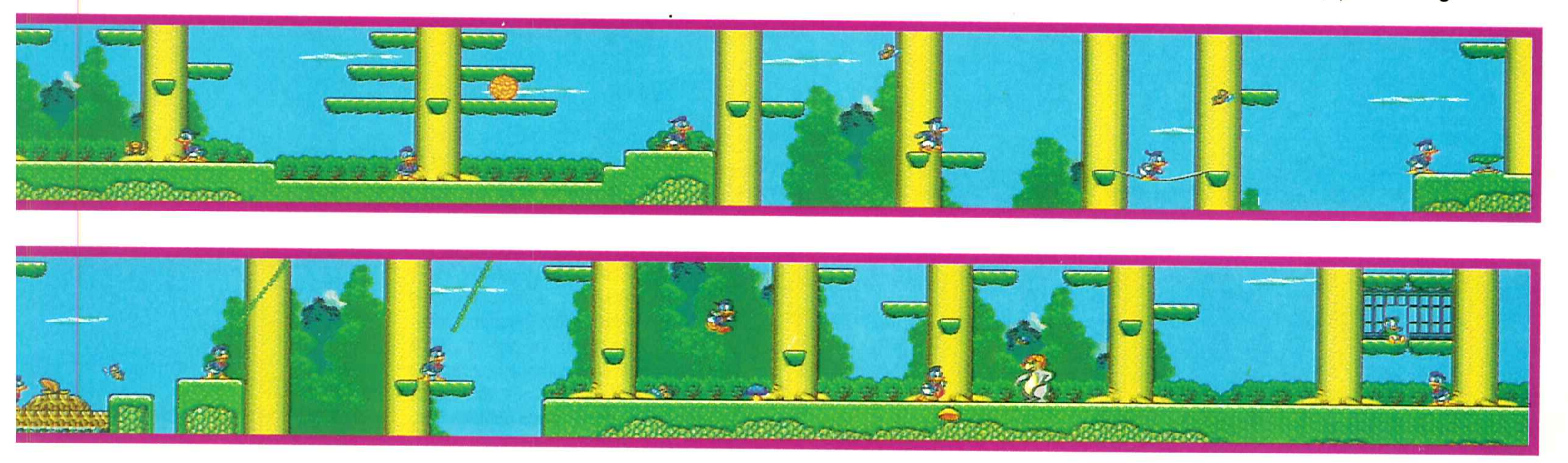
Esta fase nos servirá de entrenamiento para las demás etapas debido a su escasa dificultad.

Es una fase completamente lineal en la que veremos setas andantes, abejas asesinas y arañas rastreras. Este será un buen lugar para cargarnos de vidas utilizando el truco que os hemos contado.

Lo más destacable de este nivel es que en él utilizaremos una cuerda que nos servirá para coger impulso y saltar hacia el extremo de la derecha. Luego nos ayudaremos de los dos topos que están soplando sendas hojas para alcanzar la cima, tras lo cual esquivaremos a un par de graciosos castores que no pararán de lanzarnos ramas.

Una vez pasado el trance de convertirnos en Tarzan por unos instantes, llegaremos hasta el primer enemigo de final de fase. Se trata de un oso que, además del peligro de su contacto, nos lanzará panales de rica miel con la insana intención de que no pasemos de fase.

Para eliminarlo simplemente nos colocaremos en un extremo de la pantalla esperando que se acerque a nosotros, para luego saltar





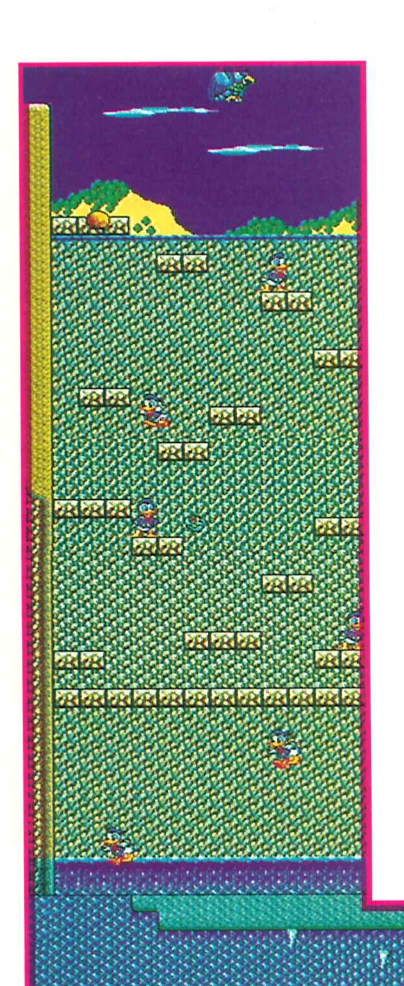
sobre su cabezota, aunque si tenemos el frisbee simplemente se lo lanzaremos sin más problema que esquivarle. Tras seis o siete golpes veremos cómo se desploma y nos permite el rescate de nuestro sobrino Louie.

FASE 2:
La gran selva americana

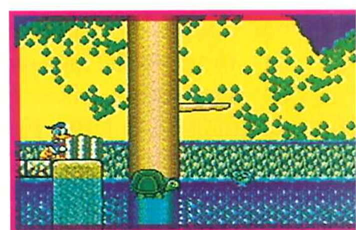
Aquí las cosas ya se van complicando. Veremos peligrosos rios repletos hasta arriba de pirañas, los cuales atravesaremos con la ayuda inestimable de las tortugas (éstas no son ninja, son de río). Pajarracos lanza-piedras y serpientes venenosas serán otros lindos animalitos que nos pondrán las cosas difíciles. Tras pasar la primera sección, descenderemos por la cascada y nos dejaremos caer hasta el rio subterráneo, donde esquivaremos a las ya conocidas pirañas y a los desprendimientos del techo, recordandoos que para ascender hay que pulsar repetidamente el botón 2 del pad.

Tras esta corta inmersión subiremos de nuevo a la selva para atravesar un nuevo trecho de vida salvaje, hasta llegar al temido león.

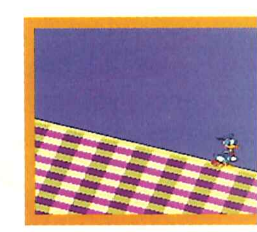
Aunque no poseamos arma, lo podremos matar fácilmente quedándonos en el islote del centro. Cuando se avalance sobre nosotros, saltaremos sobre él y le asestamos un





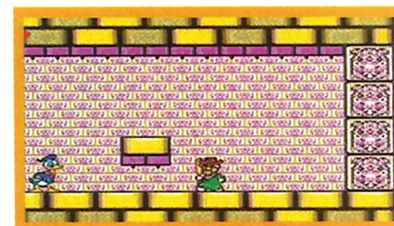


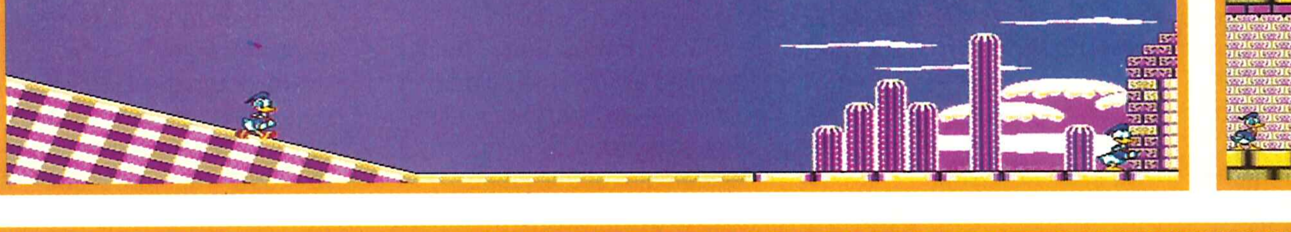


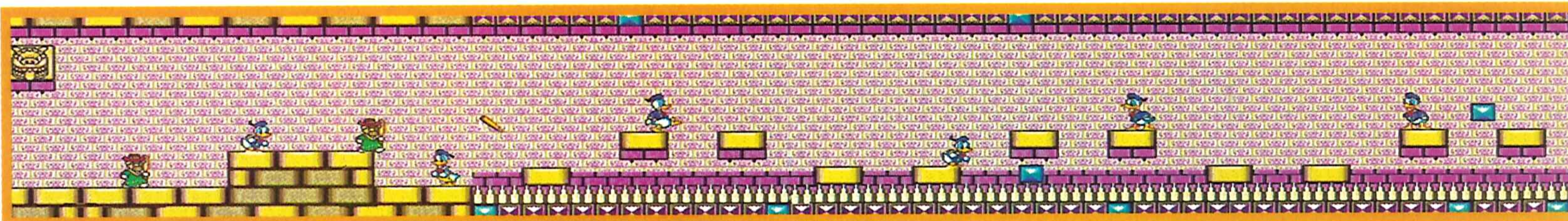


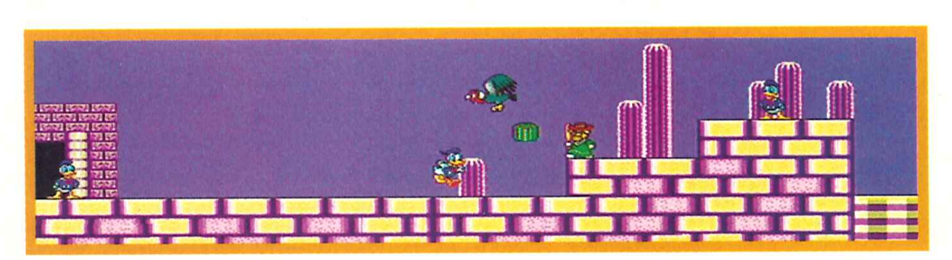
¡Qué!, ¿cómo va la cosa?. Bien, ¿no?. Pues, ¡ale! a seguir que todavía no habéis hecho prácticamente nada más que empezar. ¡Pero no digáis que con este mapilla no os están saliendo las cosas mucho más fáciles!



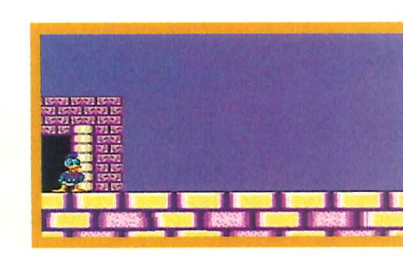


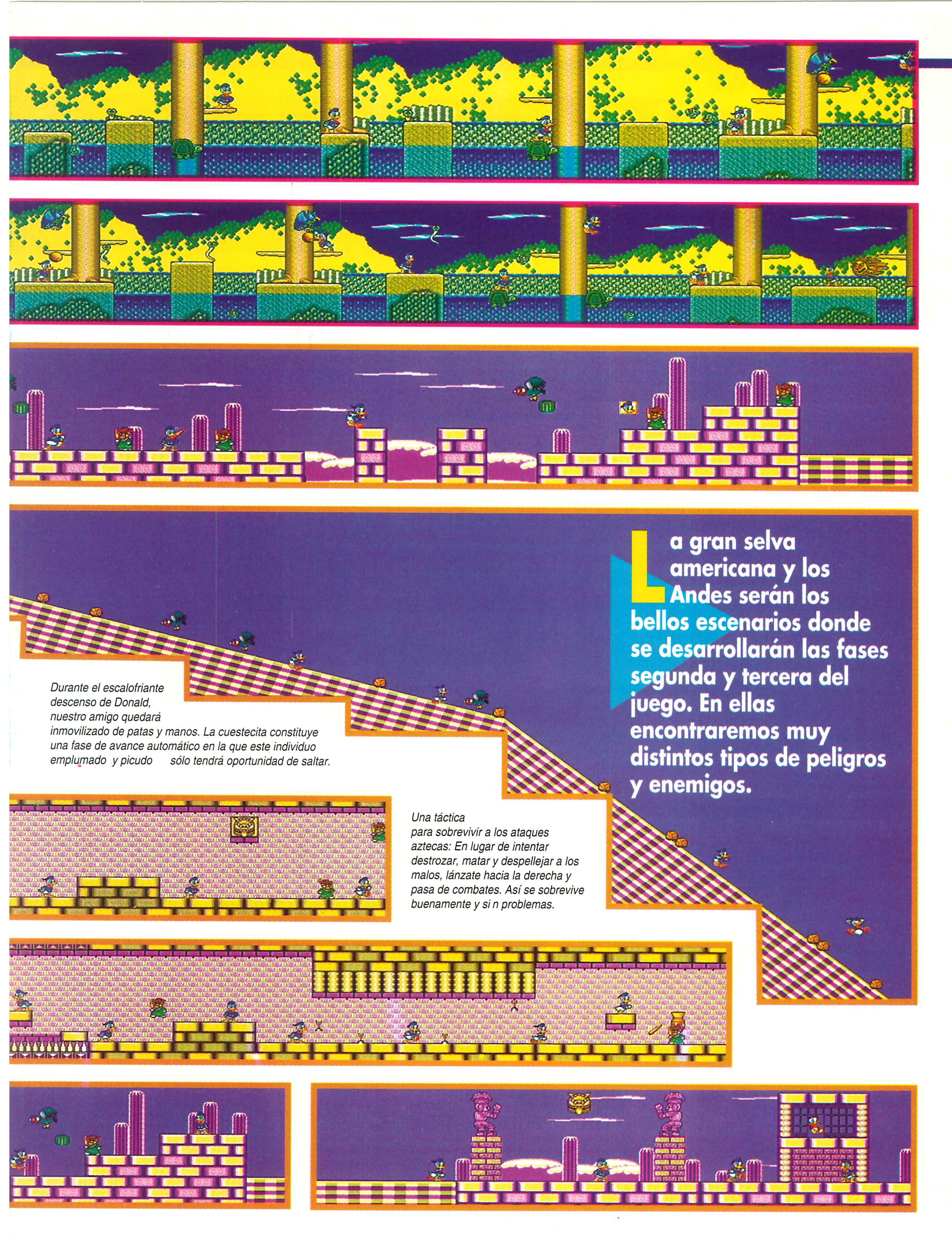






En la fase azteca se complican bastante las cosas. Pon especial atención a los cactus indestructibles que lanzan los buitres y a los garrotes con que nos reciben los «pacíficos» habitantes de la zona. Todo un ejemplo.





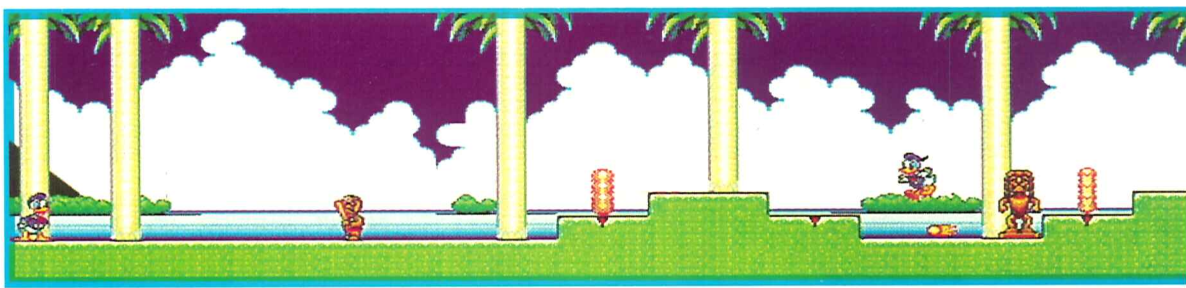
La gran selva americana y los Andes serán los bellos escenarios donde se desarrollarán las fases segunda y tercera del juego. En ellas encontraremos muy distintos tipos de peligros y enemigos.

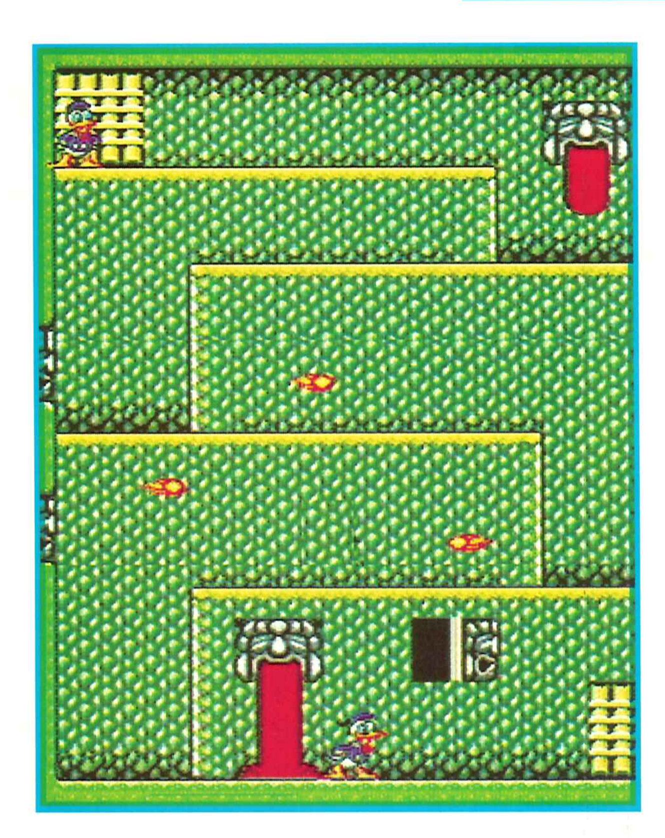
Durante el escalofriante descenso de Donald, nuestro amigo quedará inmovilizado de patas y manos. La cuestecita constituye una fase de avance automático en la que este individuo emplumado y picudo sólo tendrá oportunidad de saltar.

Una táctica para sobrevivir a los ataques aztecas: En lugar de intentar destrozar, matar y despellejar a los malos, lánzate hacia la derecha y pasa de combates. Así se sobrevive buenamente y si n problemas.

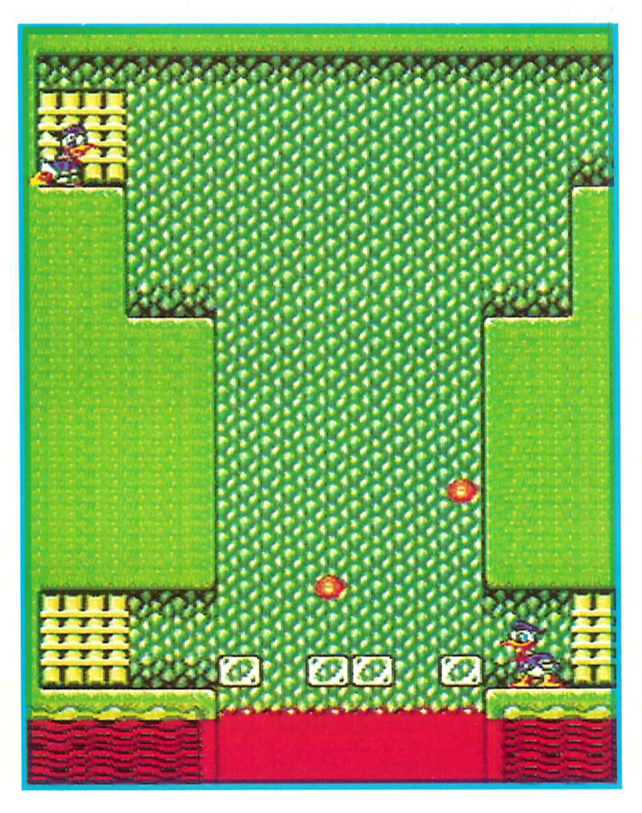


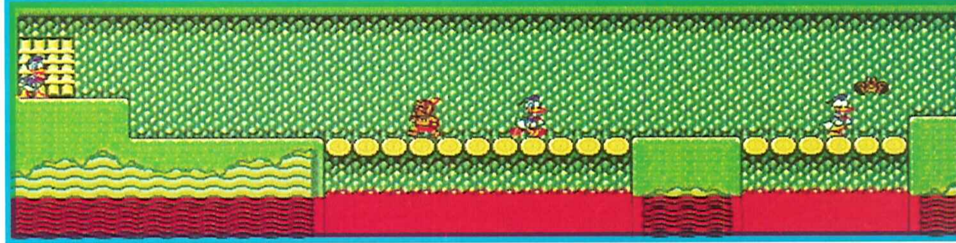


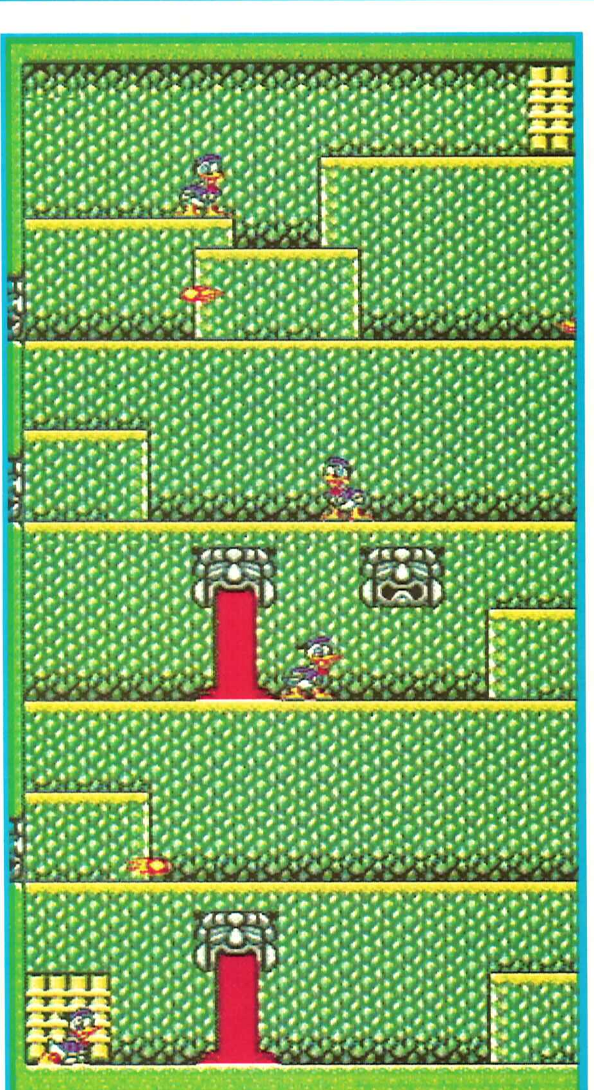


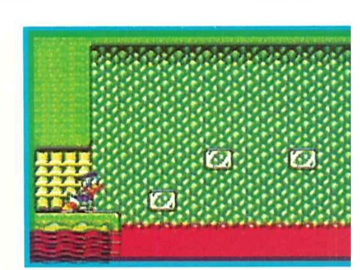


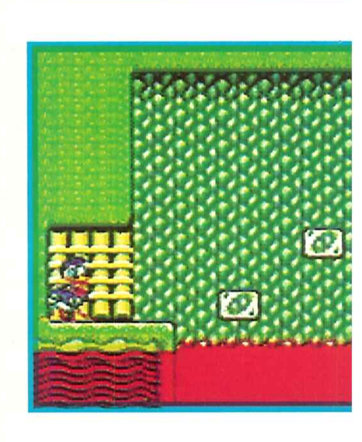
Las bocas «escupelava» aparecerán de repente según nos acerquemos al final de la fase. No te distraigas ni un segundo porque su ataque es rápido, directo y, sobre todo, no se oye.



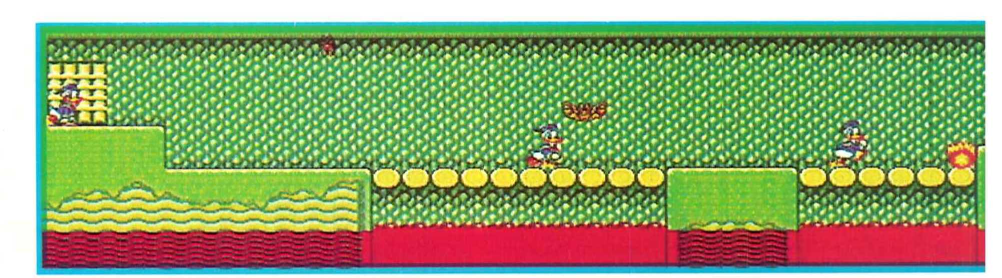








Los ídolos de las Islas Hawaii no te recibirán de buenas maneras. Unas cuantas bolas de fuego serán su saludo particular. Espera a que se deshagan del fuego y aprovecha el momento para dejarlas fritas. Más cosas. Ojo con las bolas de lava que caen del techo, porque lejos de pasar de vosotros, os perseguirán hasta la extenuación. Mucho fuego es lo que hay aquí.



pisotón en su cabezota cuando se encuentre parado a nuestra izquierda. Con siete golpes podremos rescatar a Huey.

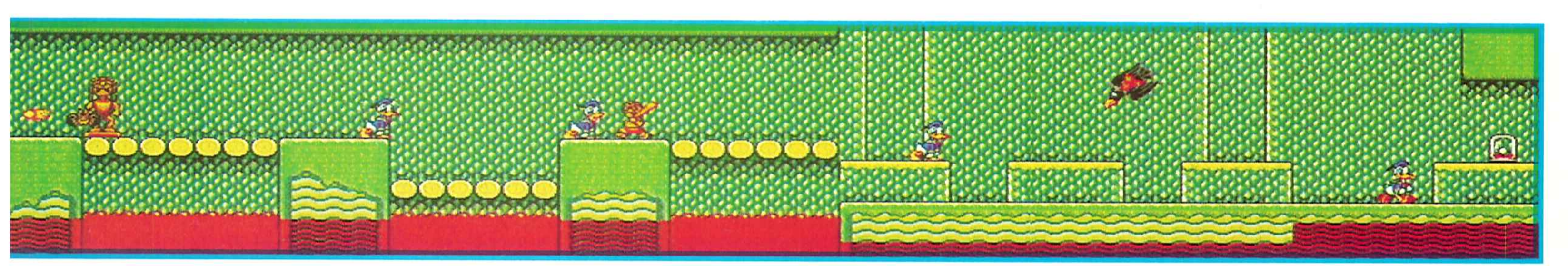
FASE 3
Los Andes

Aquí nos veremos las caras contra unos shamans que nos lanzarán sus barrotes, y contra unos pájaros lanzadores de cáctus.También veremos uns jarrones saltarines que nos permitirán poner en práctica nuestro truco para conseguir vidas.

Pasamos la primera sección sin mayores dificultades que una cuesta que bajaremos automáticamente en la que sólo podremos saltar o agacharnos, esquivando a los pájaros y saltando las rocas.

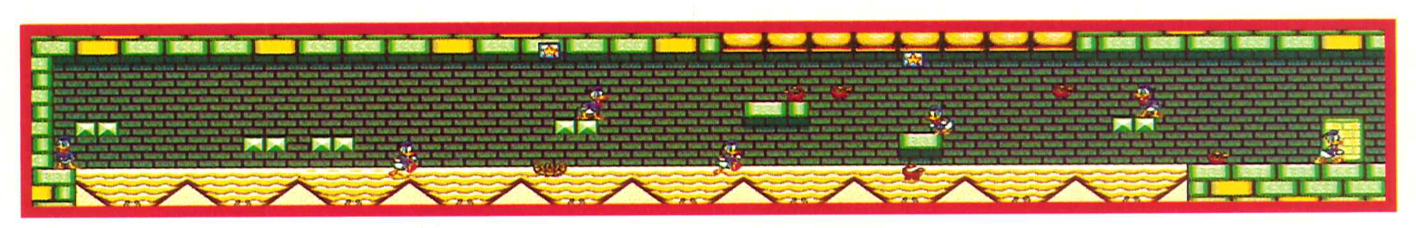
Entramos ya en el templo, donde no podremos retroceder, y lo primero que haremos será destruir las cuatro rocas que nos impiden el paso, tras lo que veremos una zona de pinchos y plataformas, donde -para esquivar unos bloques azules que nos atacarán- deberemos tener calma y avanzar de plataforma en plataforma saltando un bloque cada vez. Tras ésto recorreremos un pasillo en el que caen flechas del techo hasta llegar a una nueva zona con cuatro rocas que sobra decir lo que hay hacer con ellas. Salimos del templo, tras bajar otra vez una cuesta como la primera, llegaremos hasta el enemigo del final.

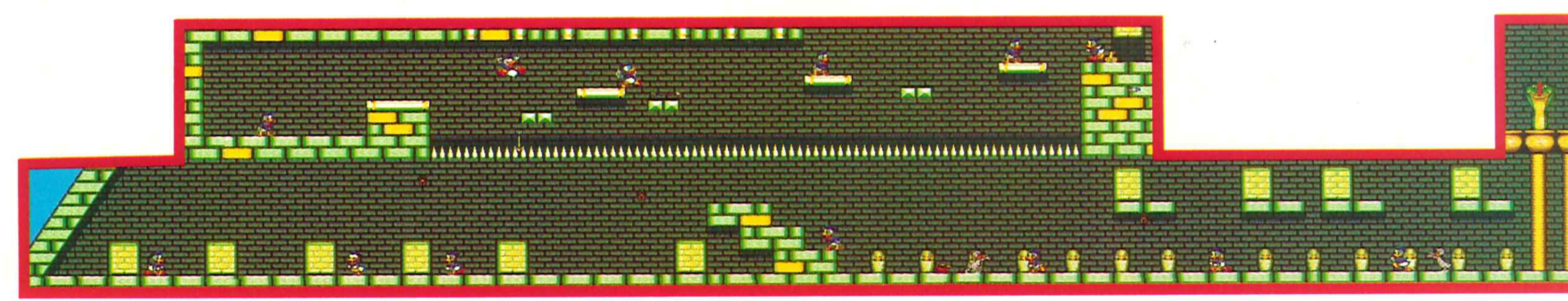
Aquí es casi imprescindible poseer una arma, puesto que

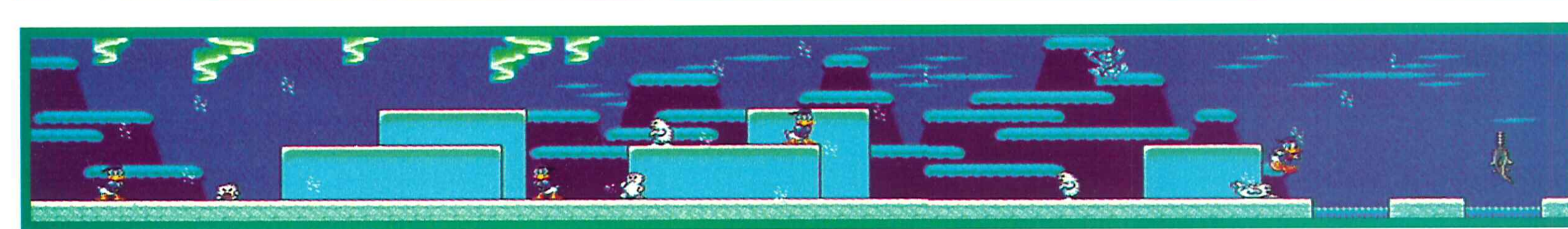








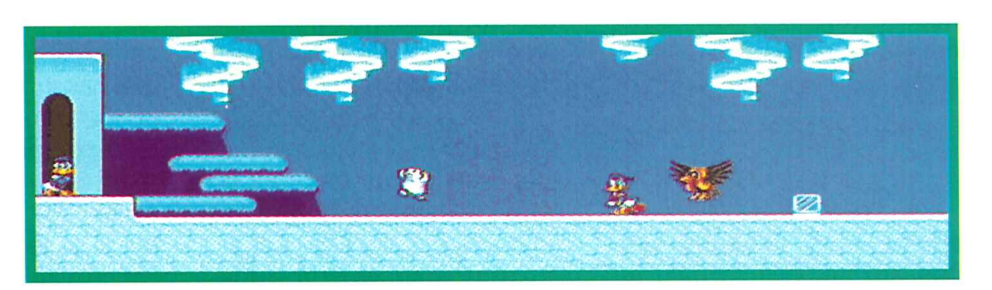




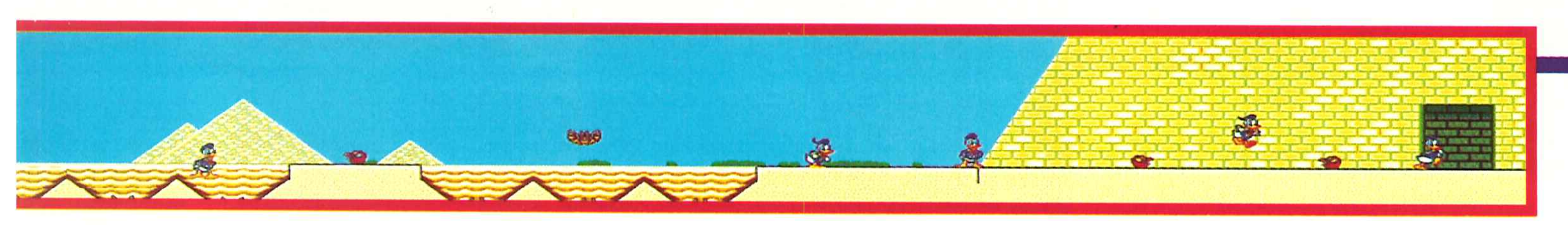


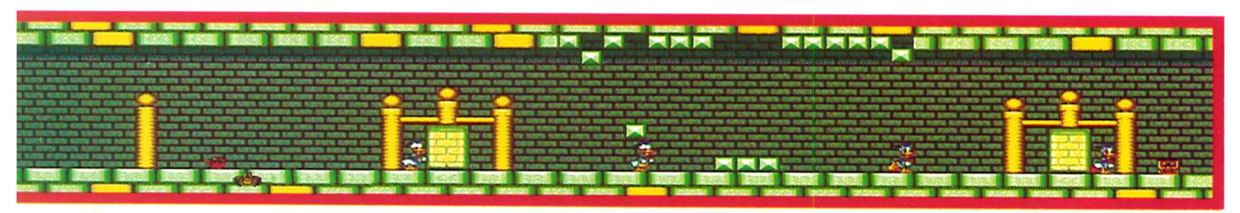
Poco a poco nos vamos aproximando hacia el final de esta fascinante aventura patuna. De momento ya hemos llegado hasta las Islas Tropilcales y las Pirámides, que son los escenarios de las fases cuarta y quinta respectivamente.

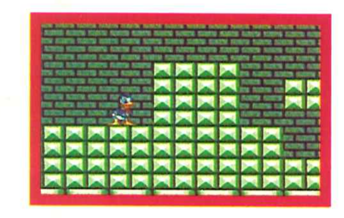
¡Animo, que ya falta menos!

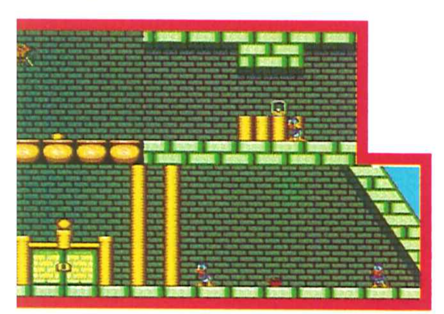












debemos golpear dos veces con el martillo, o varias con el platillo disparando hacia arriba a las dos estatuas de los lados mientras que esquivamos las bolas que nos lanzan. Tras ésto ya sólo nos queda gopear el espíritu amarillo que aparecerá, y así lograremos rescatar a Huey, nuestro tercer sobrino.

FASE 4:
Las islas tropicales

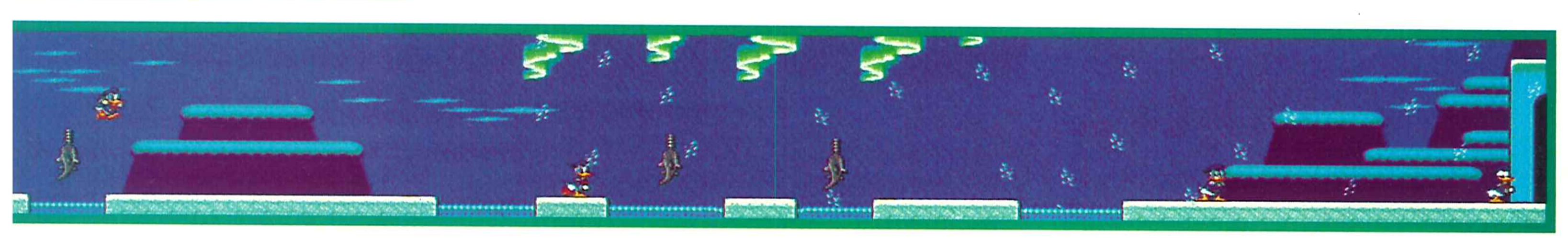
Bajo este bonito paisaje encontraremos gerreros indigenas, llamas que surgen del suelo, ídolos que lanzan fuego, e incluso tendremos que esquivar las bolas de fuego de un volcán. Entramos en la caverna moviendo el pad hacia arriba, y combatiremos contra los traicioneros murciélagos y toda clase de bolas de fuego, atravesando puentes hasta llegar a coger la llave de la derecha. Luego regresamos y entramos por la puerta central. Tras subir esquivando la lava que aparecerá en enormes cantidades, llegaremos a una extraña zona con cubos de hielo que se derretirán según caigan gotas de lava sobre ellos. Las gotas no nos afectarán, por lo que simplemente avanzaremos concentrándonos en que aprezca el próximo bloque.

Cuando atravesemos esta zona, veremos otra con mucho hielo y dos puertas abajo, donde debemos esquivar las gotas del techo hasta que nos abran el camino de la derecha, puesto que el de la izquierda nos haría retroceder. Tras superar otro río de lava con hielos como único camino, y tras superar otros peligros, llegaremos hasta el cuervo que tiene una de las monedas de la suerte que buscamos. Para acabar con él nos situaremos en el centro de la pantalla y saltaremos sobre él cuando se nos acerque. ¡Así de fácil resulta pasar esta fase!

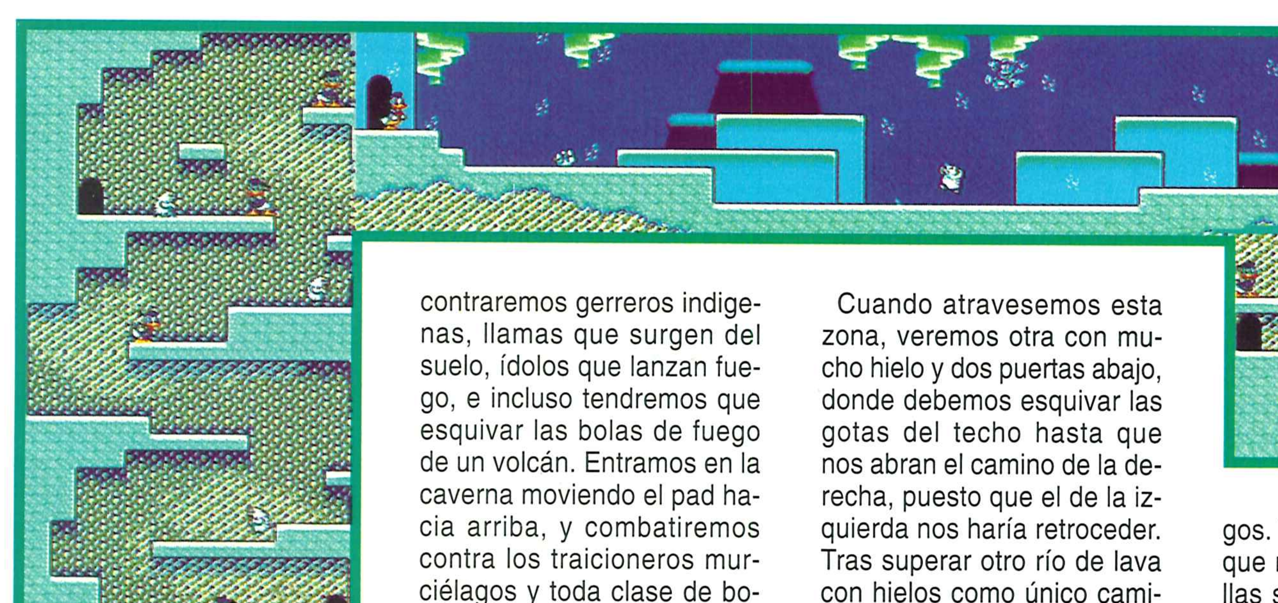
FASE 5:
Las Pirámides

Como es típico de Egipto, veremos escorpiones, vampiros y arenas movedizas que superaremos saltando continuamente.

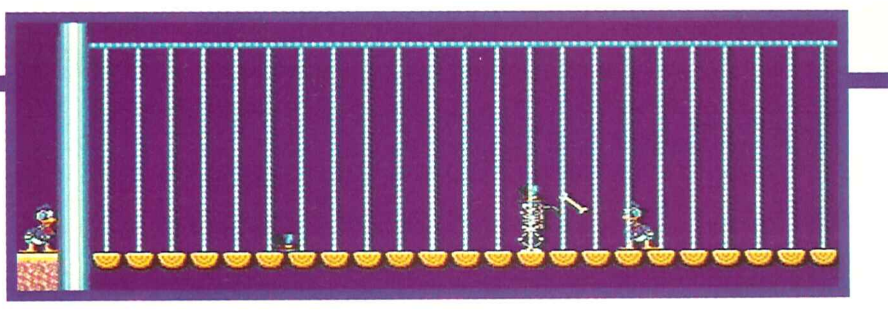
Ya dentro de la pirámide las cosas se complicarán enormente, y tendremos que esquivar flechas además de los escorpiones y los murcielagos. Veremos puertas verdes que nos conducirán a pantallas secretas repletas de cofres que esconden grandes

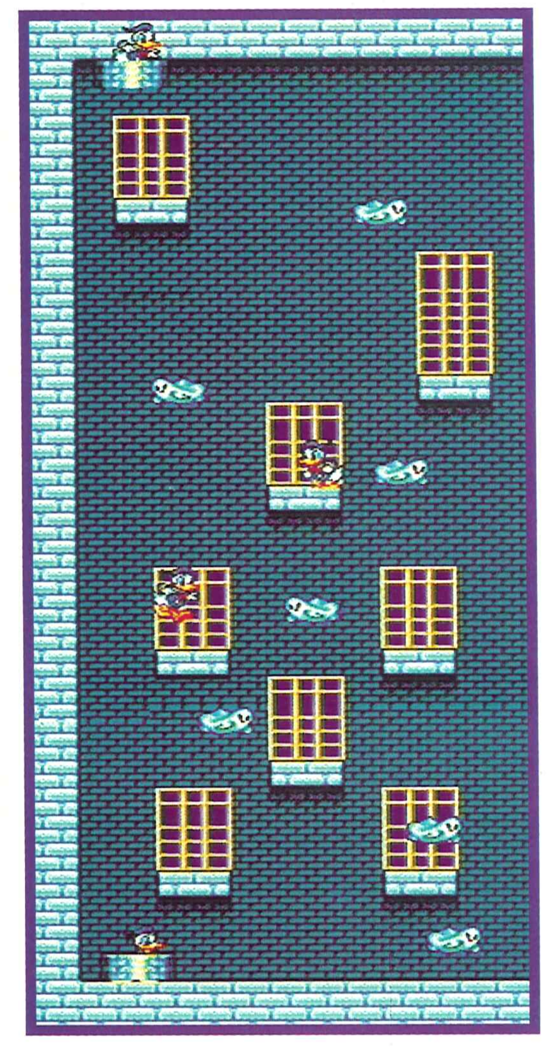




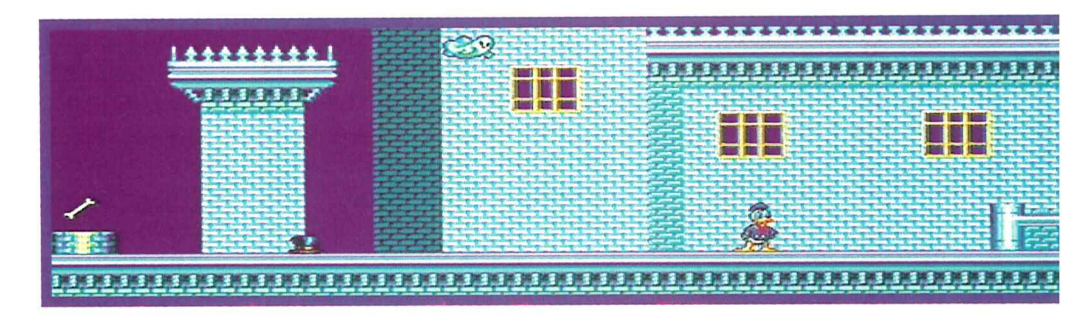


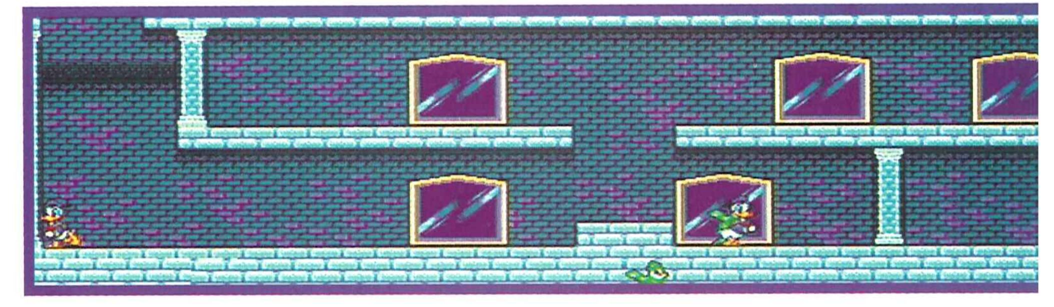


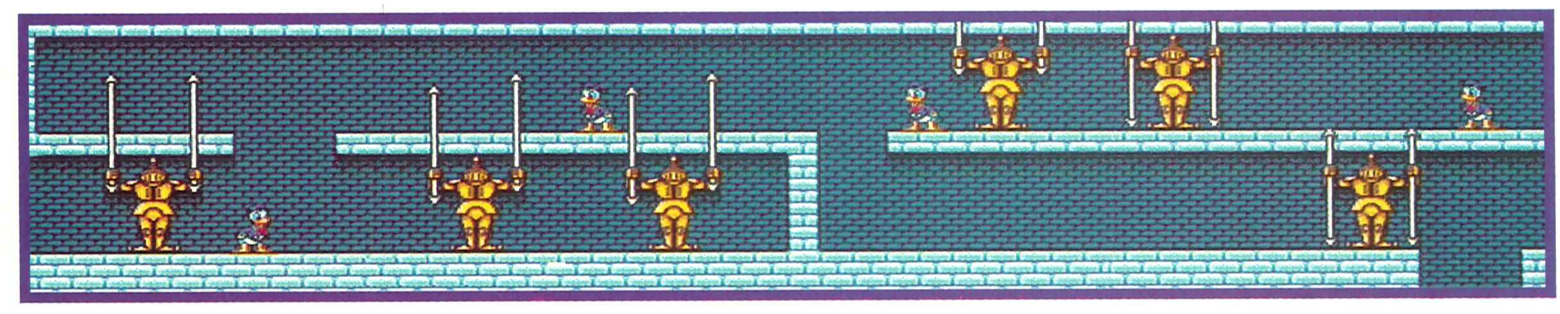










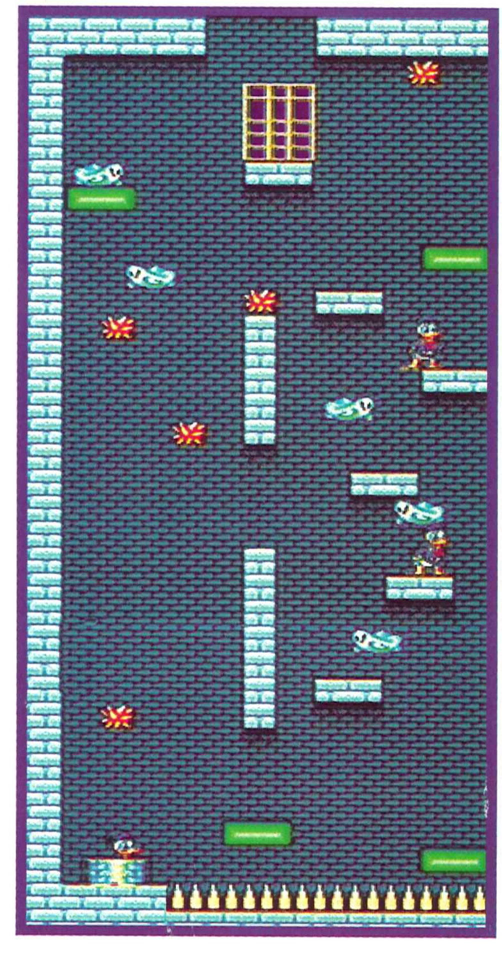
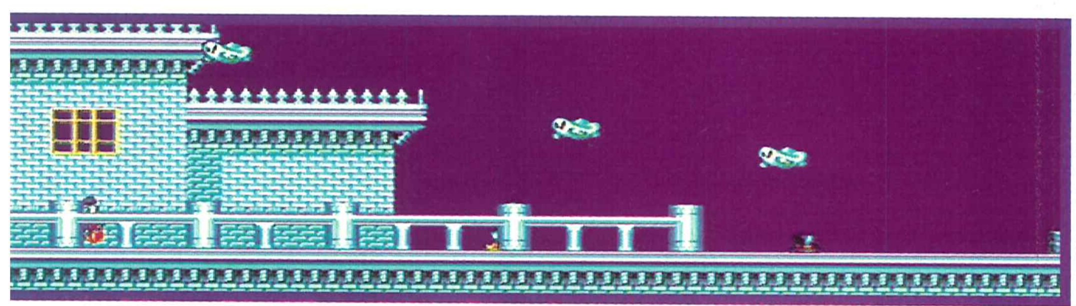


cantidades de vidas y estrellas, por lo que no deberemos desaprovechar la ocasión, sabiendo además que podremos entrar en la misma habitación una y otra vez hasta que nos cansemos de conseguir vidas.

Si entramos por la última puerta pasaremos a nuevas pantallas, entre las que sobresalen una sobre la que van cayendo enormes bloques verdes formando una escalera que nos permitirá subir a lo alto de la pirámide. Allí veremos la cámara mortuoria con todas las momias, y a la izquierda docenas de puertas. La última nos conducirá a otra habitación secreta, y en la antepenúltima cogeremos la llave que nos abrirá la puerta al enemigo final.





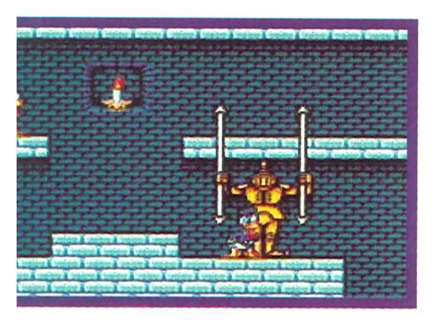






Para acabar con el cuervo que toca la flauta en el techo, nos ayudaremos de las serpientes que salen de las vasijas, para luego saltar sobre la cabeza del pajarraco. Todo ésto lo haremos mientras esquivamos los disparos de la serpiente, su lengua, y las notas musicales del faraón.

FASE 6:
El Polo Sur

Aquí veremos principalmente osos polares, y sufriremos el azote de tormentas de nie-



ve que nos arrrastrarán hacia un lado y otro.

Para saltar con éxito los riachuelos, debemos espearar a que estas corrientes de aire se dirijan hacia la derecha, para que al saltar nos impulsen y consigamos llegar vivos al otro extremo. Ya dentro de las cavernas, y al resguardo de las tempestades, se nos abrirán varios caminos, pero cualquiera de ellos nos conducirá al enemigo del final.

Lo único destacable de esta fase son los muñecos de nieve que nos impedirán el paso, pero tras unos golpes con nuestra arma, romperemos todas sus esperanzas de lograrlo.

El enemigo del final es otro cuervo ladrón de monedas, y para acabar con él haremos como siempre: le dispararemos o le golpearemos cuando esté cerca, aunque ahora deberemos prestar también atención al bloque de hielo que se mueve por el suelo.

FASE 7:
El castillo de Mágica

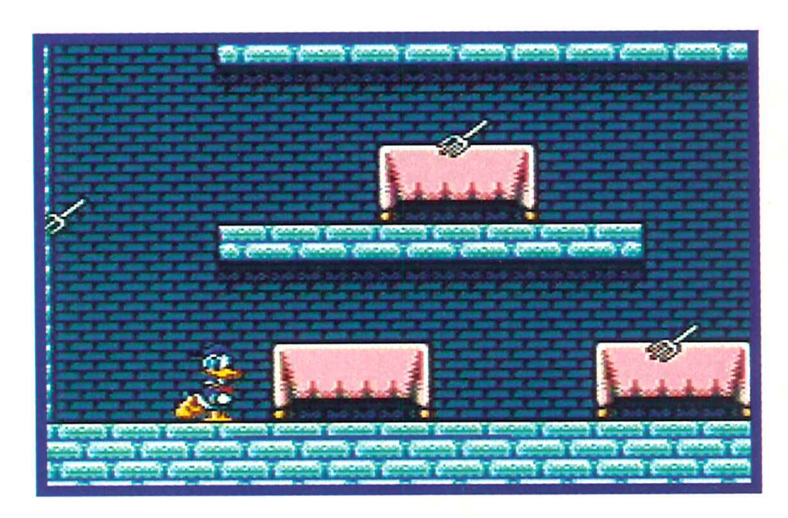
Por fin estamos en la puerta del tétrico y embrujado castillo de Magica De Spell, la poseedora de la moneda de 10 centavos del Tío Gilito, la Número Uno. Aquí harán acto de presencia los esqueletos del sombrero, hábiles lanzadores de huesos, los cuales aprovecharemos para destruirlos de un salto y conseguir vidas extras. Luego pasaremos a una sala con tenedores embrujados, donde, si no nos detenemos, los superaremos sin más, y subiremos por el torreón, saltando de ventana en ventana hasta el agujero de la derecha.

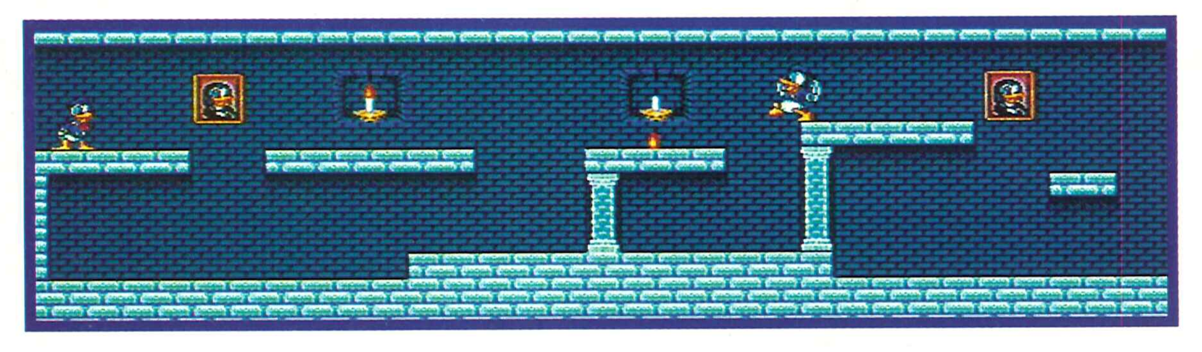
En esta nueva estancia veremos pinchos, precipicios y cuadros que se abalanzarán sobre nosotros con muy malas intenciones, hasta pasar a una habitación por la que ascenderemos usando los ascensores verdes. Ya en la terraza del castillo nos encaminaremos hacia la derecha, y tras esquivar unos cuantos fantasmas, llegaremos a una peligrosa sala repleta de pinchos y ascensores. No debemos mantenernos mucho tiempo sobre las plataformas verdes si no queremos acabar como un pincho moruno, y si saltamos de una a otra, y nos agachamos cuando sea necesario, lograremos bajar a la sala de los espejos y los duendes verdes. Esta sala deberá ser atravesada rápidamente, dirigiendonos directamente hacia el agujero que hay en el suelo, a la derecha.

Caeremos en una habitación con fantasmas y bolas pinchantes que podremos pasar sin mayores dificultades, hasta bajar a la planta de abajo. Ahora cuidado, porque estamos en la sala de armas, y unas extrañas armaduras vivientes moverán acompasadamente sus lanzas para hacernos picadillo. Nos dirigiremos de nuevo al agujero que veremos a la derecha, en la parte de abajo, y volveremos a caer en otra sala parecida, pero complicada por la aparición de unas velas que arrojarán su llama. Aquí debemos calcular nuestros saltos, y cuidado, porque la salida correcta es por la derecha, hacia el agujero inferior.

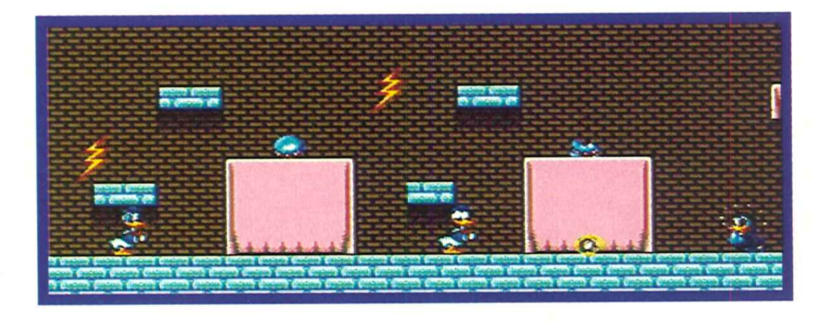
Más cuadros hechizados, más velas y una ración de duendes es lo único que nos separa del combate final contra la propia bruja.

Para liquidarla deberemos quedarnos saltando sobre la bola de cristal que hay sobre la mesa del centro de la sala, esquivando los truenos y bombazos que caerán sobre nosotros, hasta que definitivamente la destruyamos. La bruja, reconociendo su fracaso, nos otorgará la última moneda de la suerte, con lo que por fin podremos dar por acabada esta emocionante patoaventura consolera.









Antonio Dos Santos

¿PROBLEMAS CON LOS ENEMIGOS DIFICILES?

¿TE PIERDES EN LOS MUNDOS MAS ALUCINANTES?

SI ERES LISTO, YA SABES LA REVISTA QUE NECESITAS...

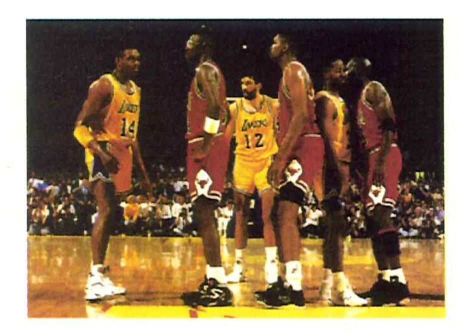


¿Qué tal amigos?, ¿cómo estáis?.
Espero que bien. Yo, tras el agetreo de la vuelta de las vacaciones -que, lo reconozco, hizo que el mes pasado estuviera un poco antipático-, he vuelto a ser el de siempre: vuestro contestador no-automático favorito que viene dispuesto a desfacer todos los entuertos posibles.
Sí, ya sé que sabéis más que de sobra dónde tenéis que enviar vuestras cartas, pero como hay mucha gente que se está incorporando ahora al mundillo consolero, ahí va la dirección:
HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) indicando en una esquina del sobre: TELÉFONO ROJO.

Una de 3 puntos

Hola Yen. Desearía saber si estos juegos: 'Lakers vs. Celtics', 'Bulls vs Celtics', 'Super Real Basketball' y 'Pat Rilley Basketball, son de cinco jugadores y cuál es el mejor. Gracias.

Pedro Vazquez Guijarro (Valencia)





Todos estos juegos que me has dicho, para el que no lo sepa, son de Mega Drive, que es el sistema que más juegos de baloncesto ha sacado hasta el momento. Lo mejor que puedo hacer para ayudarte, Pedro, es explicarte las características de cada uno de ellos. El 'Lakers vs. Celtics'es el mejor juego de baloncesto que posee la Mega Drive. El problema está en que no fue lanzado oficialmente fuera de los USA por culpa de la NBA, que no quería que se vendiera fuera de sus fronteras, por lo que llegó hasta nosotros en el formato 'Genesis' (que es el nombre que recibe la Mega Drive en Estados Unidos). Este cartucho incluye los mejores equipos de la NBA con sus auténticas alineaciones, desde Jordan hasta Petrovic.

El 'Bulls vs.Celtics' promete ser mejor que este último, pero todavía no he tenido la oportunidad de verlo.

Los otros dos juegos que me dices son el mismo sólo que aquí se llamó 'Super Real' y en USA 'Pat Rilley'; como pasó con el 'Buster Douglas Boxing'que en realidad se llamaba 'Final Blow'.

Espero que mis respuestas te hayan servido de ayuda y que te lo pases en grande jugando al baloncesto... en tu Mega Drive, claro.

¡Ánimo Son Goku!

Hola Yen. Me pienso comprar una Super Nintendo y me gustaría que me respondieses a estas preguntas: **1**-¿El Sonic 2 podría ser mejor que el Super Mario World? **2**-¿Cuándo llegará a España la película de Super Mario? **3**-¿Si sale algún juego de Bola De Dragón, para qué consola saldrá? **4**-¿Cuál es el juego que mayor puntuación ha tenido en la historia de Hobby Consolas? **5**-¿Para qué sirve un CD-Rom?

Vicente Llongo Silla (Valencia)

***1**-Las últimas andanzas de Mario han puesto el listón muy alto, pero ya he visto el Sonic 2 en su versión para Mega Drive y, como las comparaciones son odiosas, no sé si es mejor o peor que Super Mario World. Sólo te puedo decir que es una auténtica pasada de juego.*

***2**-Ese proyecto se quedó paralizado hace algún tiempo, pero con un poco de suerte...*

***3**-El juego de la mejor serie de dibujos de todos los tiempos saldrá, según algunos anuncios en la prensa extranjera, en forma de cartucho de Super Nintendo. Los usuarios de otros sistemas tendrán que conformarse con ver a Goku sólo por la tele.*

***4**-Los juegos que más revuelo han causado han sido Super Mario World, Sonic, Super Mario 3 y Castle Of Illusion.*

***5**- Sirve para guardar programas, música... y para darle más potencia a la consola u ordenador al que se conecta.*

Unas cuestioncillas...

Hola Yen. Soy Alvaro y quiero saber unas cuantas cosas: **1-**¿Cuándo saldrá el After Burner III, y para qué consolas? **2-**¿Cuándo llegará a España la silla de Nintendo? **3-**¿Se va a hacer el Ninja Gaiden para la Mega Drive Europea? Porque ya está en la japonesa. **4-**¿De qué va el juego Denotator Organ? **5-**Si me compro una consola en USA ¿La podría usar aquí?. ¿Y en Francia? **6-**¿Saldrán para Mega Drive los siguientes juegos?: Gator Gator World, Steel Talons, Todd's Adventures In Slime World, High Scholl DodgeBall y Tales Of Haven? **7-**¿Los juegos de Mega-CD valdrán para la Wonder Mega? **8-**¿Saldrán para Mega-CD los siguientes juegos?: Heavy Nova II, Cosmic Fantasy Stories y Faria?

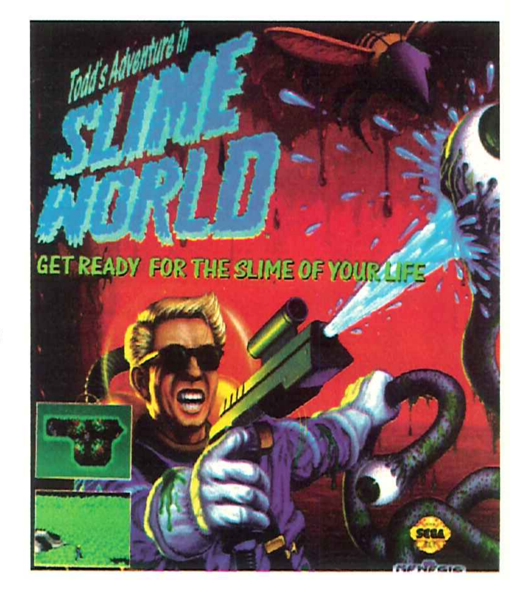
Alvaro Manera Pajarón (Majadahonda)

***1-** El After Burner III saldrá para Mega-CD en un principio y, por las fotos que he visto ,es la mejor versión que la máquina de Sega ha tenido hasta ahora. Es alucinante.*

***2-** Por ahora los usuarios de Nintendo tendrán que coger una silla de esparto y echarle imaginación, porque no tengo ni la más remota idea de que vayan a sacar lo que me dices.*

***3-** No sé qué versión del Ninja Gaiden habrás visto, pero sí que es cierto que saldrá para Mega Drive junto con otra súper bomba: Super Shinobi II.*

***4-** Es uno de los primeros juegos para el Mega-CD. Se trata de un RPG futurista. No es nada del otro mundo y, por otra parte, está especialmente destinado a los que dominéis el japonés.*



***5-** No te aconsejo que lo hagas.*

***6-** Es Wani Wani World y no Gator Gator World. Las andanzas de ese pequeño dragoncito saldrán para Super Nes, Game Gear y Mega Drive por el momento. Steel Talons vendrá de la mano de Tengen. Slime World está basado en el mismo juego de la Lynx y también estará en breve. Sobre el High Scholl DogeBall -un juego de balón prisionero-, no creo que salga aquí debido a la escasa popularidad que tiene este deporte en Europa. Del Tales Of Haven, ni flores.*

***7-**En teoría sí.*

***8-**Te lo diré brevemente: Heavy Nova II: no; Cosmic Fantasy: lo desconozco; Faria - Creo que sí.*

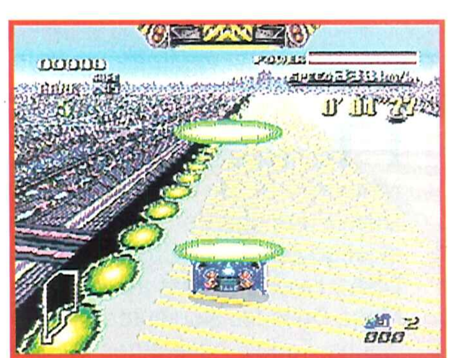
TELÉFONO ROJO

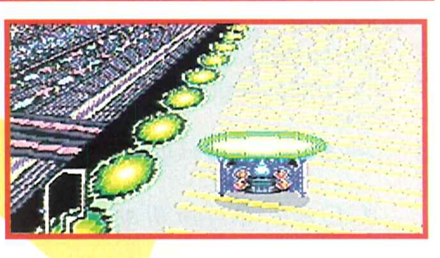
Una duda técnica

¿Qué tal Yen?. Tengo una Mega Drive, una Super Nes y un par de preguntas para hacerte: 1-Mirando el número 10 de la revista me he fijado que en algunos juegos -Super Mario World y F-Zero-, las fotos de las pantallas son bastante cuadradas, al igual que en el vídeo de promoción de la Super Nes y, en cambio, en otros -Super R-Type y Super Soccer- las pantallas son mucho más alargadas, al igual que en mi tele, porque la imagen queda cortada por arriba y por abajo. ¿A qué se debe todo ésto? ¿Podría hacer algo para que en mi tele se viera con imagen toda la pantalla, sin cortes? 2- El euroconector de la Super Nintendo, ¿hace que mejore la calidad de la imagen aumentando la resolución como si fuera una Famicom versión Scart? Muchísimas gracias.

Jordi Batallé (Hospitalet de Llobregat)

Esa última pregunta, Jordi, me la hacia yo cuando me compré la Mega Drive y la conecté con la antena. El euroconector mejora increíblemente la imagen, hasta tal extremo que cualquier televisión con esta salida se convierte en un monitor con la misma capacidad de resolución que el mejor de los monitores de ordenador. Ya verás; haz la prueba. Conecta un juego con la consola enchufada a la antena y fíjate en la imagen. Luego conecta la consola al euroconector y podrás asombrarte de lo que se mejora.





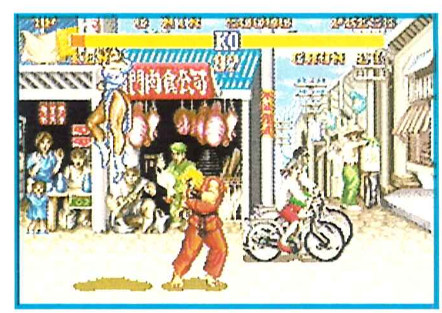
Respecto a la primera pregunta te diré que ésto depende principalmente del formato en el que esté hecho el juego, pero tampoco suelen variar excesivamente. Por otra parte, a veces nosotros variamos el formato de algunas pantallas para resaltar algún detalle o conseguir algún tipo de efecto. Arriba tienes una preuba de esto que te digo.

Loco por la Mega Drive

Hola Yen, tengo una Mega Drive y me gustaría que me contestáses unas preguntas: **1-**¿Estarán los juegos Fatal Fury, Street Fighter II, Final Fight y F-Zero para la Mega Drive aunque sean en CD-Rom? **2-**¿Cuál te gusta más de estos juegos: Strider, Spiderman, The Revenge Of Shinobi, Shadow Dancer y Streets Of Rage? **3-**¿Podré instalarme un CD-Rom en mi Mega Drive nipona? **4-**¿Cuando llegará a España el Splatter House II? **5-**Sobre el Street Fighter II, me ha dicho un amigo que sólo va a salir para la Super Nintendo, y en la Mega Drive no va salir ni en CD-Rom; no me explico porqué, yo creía que tenían la misma capacidad en todo -16 bits-, por eso te pregunto personalmente si es cierto o no. Espero que aclares mis dudas.

Xavier Yerga (Tarragona)

__1-__ Sólo saldrá para la máquina de Sega el Fatal Fury. Los demás lo harán para la Super Nintendo.
__2-__ Mis favoritos, de los que has dicho, son Strider, Revenge Of Shinobi y Streets Of Rage.
__3-__ Tendrías que hablarlo con los que te la han vendido, pero si está convertida al sistema PAL, creo que podrás usarla con el modelo oficial de CD-Rom. De todas formas, yo siempre recomiendo comprar la versión oficial de cada consola, porque dispones de una garantía y un servicio técnico.
__4-__ A punto, a punto está de llegar...
__5-__ En cuanto a lo del Street Fighter me temo que es tu amigo el que lleva la razón. ¡Cuestión de las "marditas" licencias!.

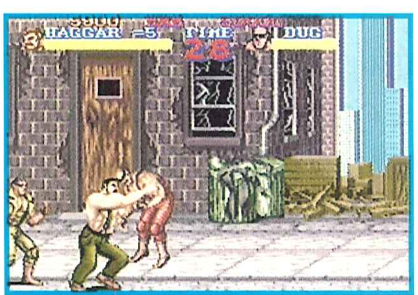


¿Saldrá Guy?

Hola Yen, ¿Que tal?. Te escribo para que me resuelvas unas dudas. Ahí van: 1-¿Cuándo va a salir el Final Fight? 2-¿Cuál de los dos? Final Fight o Final Fight Guy. 3-¿Va a salir para Super Nintendo el Street Fighter II? ¿Cuándo? ¿Cuánto va a costar? ¿Para cuántos jugadores va a ser? Respóndeme pronto. Gracias.

Martín Van Hassel Roble (Madrid)

Antes que nada, Martín, lo obligatorio es poner al día a quienes no sepan las diferencias entre el Final Fight digamos 'oficial' y una segunda versión que acaba de salir en Japón. El primero, que será el distribuido en Europa, sólo tiene de protagonistas a Cody y a Haggar, le falta el nivel de la factoría, y las chicas callejeras han sido sustituidas por punkies. El Final Fight Guy descarta a Cody en favor de Guy, tiene todos los niveles, las chicas e incluso un poco más de violencia. El precio será el normal en estos casos.
En cuanto al ansiado Street Fighter II te puedo decir que saldrá en navidades o quizá incluso a principios del año que viene y que, debido a su gran memoria -16 megas-, costará algo más de lo que estamos acostumbrados a pagar por un juego.



El Megadrivero Loco

¿Cómo te va, Yen? Soy un megadrivero y me harías muy feliz si me contestases estas tres preguntillas de nada: **1-**¿Cuáles son los doce mejores juegos para mi superconsola según tu opinión? **2-**¿Merecerá la pena tener el CD-Rom de la Mega Drive? ¿Los juegos serán buenos o más bien malos? **3-**¿Con cuál de estos dos juegos te quedarías: Mercs o Kid Chameleon? Un Saludo a todo el equipo de esta super-revista y gracias.

Un Megadrivero Loco y Anónimo.





__1-__Hombre, no te voy a decir doce, pero sí los que son mis favoritos: Sonic, Castle Of Illusion, John Madden'92, Golden Axe, Streets Of Rage y Robocod.

__2-__Los primeros juegos que salieron en Japón eran sólo pasables, pero las cosas cambian y ahora será poco menos que imprescindible tener el CD-Rom para poder disfrutar de juegos como King Quest, Leisure Larry, Batman Revenge, Terminator II...

__3-__El Kid Chameleon es mejor, sin duda.

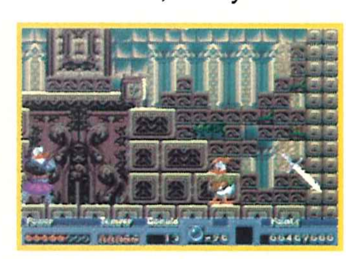
¡Qué mala pata!

Hola Yen, colega. Tengo un problema grandísimo. Tengo el QuackShot, y cada vez que llego a Egipto, antes de coger la antorcha se me cae la pared y me aplasta. ¡Ayúdame! estoy desesperado. Gracias.



Rubén Lopez Ceca (Madrid)

Cesa en tu deseperación, consolega Rubén, que aquí estoy con la solución - vaya rima más cretina me ha salido ¿No?-. La solución a tu problema lo encontrarás en manos de Goofy. El papiro que te da lleva escrito una combinación un tanto extraña: Sol, luna y estrellas. Cuando llegues a la sala en la que el techo te cae encima pisa rápidamente en el orden del papiro-Sol, Luna y Estrellas-, con lo que el suelo cesará en su intento de aplastarte y volverá a su posición normal. Tan fácil como eso. De nada.







Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25



CENTRO MAIL MADRID
MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79
SOL

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20 H
SABADOS: DE 10,30 A 14 H

SEGA MEGA DRIVE ¡NUEVOS PRECIOS!

27.900
MEGADRIVE
+4 JUEGOS
+2 CONTROL PAD



MEGADRIVE + CONTROL PAD + SONIC
21.900

MEGADRIVE + CONTROL PAD
19.900

MEGA CD



¡Próximamente!



Master System II

BASIC





CON ALEX KID
+ CONTROL PAD
8.900

SONIC PACK



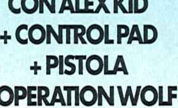


CON ALEX KID
+ SONIC
+ 2 CONTROL PAD
12.900

PLUS

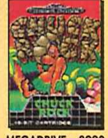


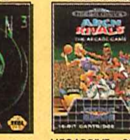
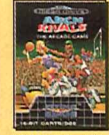
CON ALEX KID
+ CONTROL PAD
+ PISTOLA
+ OPERATION WOLF
15.900

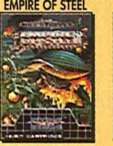


MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts





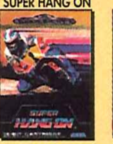






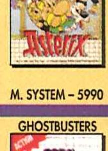




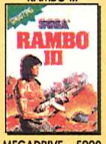






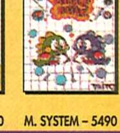


















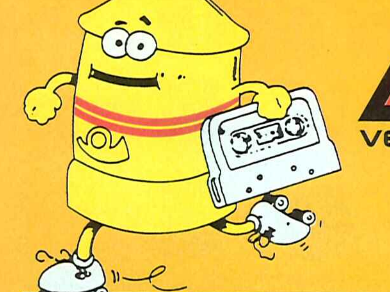









TERMINATOR MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5590	CHUCK ROCK MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5590	SIMPSONS MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5590	ALIENS III MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5590	ARCH RIVALS MEGADRIVE – 8990	SUPER SMASH TV MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5590	EMPIRE OF STEEL MEGADRIVE – 8990	GREEN DOG MEGADRIVE – 6990	DRAGON FURY MEGADRIVE – 8990
SPLATTER HOUSE II MEGADRIVE – 6990	NEWZEALAND STORY MEGADRIVE – 8490	HOLYFIELD BOXING MEGADRIVE – 8490	NFL FOOTBALL MEGADRIVE – 8490	BULLS US LAKERS MEGADRIVE – 8990	SONIC 2 PROXIMAMENTE	TAZMANIA MEGADRIVE – 6990	BATMAN MEGADRIVE – 6990	TALMIT´S ADVENTURE MEGADRIVE – 6990
SONIC MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	STRIDER MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5990	ALIEN STORM MEGADRIVE – 6490 M. SYSTEM – 5990	SPIDERMAN MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5590	GHOUL´S GHOSTS MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5990	MICKEY MOUSE MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5990	MOON WALKER MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5990	SUPER MONACO MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5590	ITALIA 90 MEGADRIVE – 3990 M. SYSTEM – 4990
SUPER HANG ON MEGADRIVE – 3990 M. SYSTEM – 2990	POPULOUS MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 6990	BONANZA BROS MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5990	TRUXTON MEGADRIVE – 6990	GOLDEN AXE MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	ASTERIX M. SYSTEM – 5990	DICK TRACY MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	JOE MONTANA MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	ESWAT MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5590
KICK OFF M. SYSTEM – 6490	RAMBO III MEGADRIVE – 5990 M. SYSTEM – 5590	THUNDER BLADE MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5590	WONDER BOY MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5590	COLUMNS MEGADRIVE – 5490 M. SYSTEM – 4990	GHOSTBUSTERS MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 4990	OUT RUN MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5590	HEROES OF THE LANCE M. SYSTEM – 6990	BUBBLE BUBBLE M. SYSTEM – 5490
PACMANIA M. SYSTEM – 6990	INDIANA JONES M. SYSTEM – 6990	DONALD DUCK M. SYSTEM – 5590	WRESTLE WAR MEGADRIVE – 6990	STREETS OF RAGE MEGADRIVE – 6990	SHADOW DANCER MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	FANTASIA MEGADRIVE – 7990	HOCKEY MEGADRIVE – 8490	BASKETBALL MEGADRIVE – 6990
SHINOBI MEGADRIVE – 6990	QUACK SHOT MEGADRIVE – 6990	GOLDEN AXE II MEGADRIVE – 6990	SENNA MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 6590	TOKI MEGADRIVE – 7990	WONDER BOY MONST. W. MEGADRIVE – 6990	ROAD RASH MEGADRIVE – 8490	GYNOUG MEGADRIVE – 6990	688 ATTACK SUB MEGADRIVE – 6990
KLAX MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990	M. LEMIEUX HOCKEY MEGADRIVE – 6990	D.R. BASKETBALL MEGADRIVE – 6990	OLYMPIC GOLD MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 6990	DESERT STRIKE MEGADRIVE – 8990	SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE – 7990	THE INMORTAL MEGADRIVE – 8490	JAMES POND II MEGADRIVE – 8490
ALISIA DRAGON MEGADRIVE – 6990	UEFA 92 M. SYSTEM – 6990	GALAXY FORCE II MEGADRIVE – 6990	KID CHAMALEON MEGADRIVE – 7490	TURBO OUT RUN MEGADRIVE – 6990	XENON II MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5990	NINJA GAIDEN M. SYSTEM – 5990	PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM – 5990	HELL FIRE. MEGADRIVE – 6990



MAIL VxC
VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

GAME BOY 11.900 pts

EN MAIL VxC INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL





COMPLEMENTOS





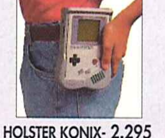

ILUMINACION- 1.750 · LUPA- 1.395 · ALTAVOCES- 1.895

CARRY CASE- 1.795 · PLAY AND CARRY CASE- 2.195 · MALETIN ATTACHE- 2.995





BATERIA RECARGABLE- 5.900 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295 · LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 2.995

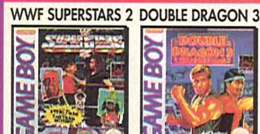




HOLSTER- 1.295 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395 · ADAPTADOR COCHE- 1.295 · KIT DE LIMPIEZA- 1.395

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

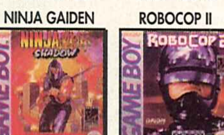
DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY



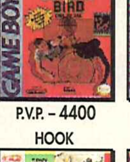


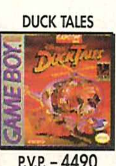








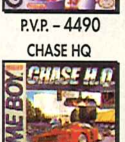












- WWF SUPERSTARS 2 – P.V.P. – 4490
- DOUBLE DRAGON 3 – P.V.P. – 4490
- GEORGE FORE MAN BOXING – P.V.P. – 4490
- STAR TRECK – P.V.P. – 4490
- DR FRANKEN – P.V.P. – 4490
- SNEAKY SNEAKES – P.V.P. – 5390
- TINY TOONS – P.V.P. – 4490
- PAC-MAN – P.V.P. – 4490
- DUCK TALES – P.V.P. – 4490
- NAVY SEALS – P.V.P. – 4900
- ROBOCOP – P.V.P. – 4490
- PROBOTECTOR – P.V.P. – 4490
- BATMAN – P.V.P. – 4900
- SPIDERMAN – P.V.P. – 3890
- WORLD CUP – P.V.P. – 3890
- TURTLES – P.V.P. – 4490
- TORTUGAS NINJA II – P.V.P. – 5390
- ADDAMS FAMILY – P.V.P. – 4990
- HOME ALONE – P.V.P. – 4400
- NINJA GAIDEN – P.V.P. – 4400
- ROBOCOP II – P.V.P. – 4990
- MICKEY – P.V.P. – 5390
- DOUBLE DRAGON 2 – P.V.P. – 4990
- TURRICAN – P.V.P. – 4490
- MEGA MAN – P.V.P. – 4400
- ROGER RABBIT – P.V.P. – 4990
- SNOW BROTHERS – P.V.P. – 4990
- JORDAN US BIRD – P.V.P. – 4400
- WWF – P.V.P. – 4990
- SUPER KICH OFF – P.V.P. – 5400
- BATTLETOADS – P.V.P. – 4990
- NBA ALL STAR CHALLENGE – P.V.P. – 4490
- TERMINATOR 2 – P.V.P. – 4990
- DRAGON'S LAIR – P.V.P. – 4490
- HOOK – P.V.P. – 4990
- BUBBLE BUBBLE – P.V.P. – 4900
- THE SIMPSONS – P.V.P. – 4990
- CHOPLIFTER II – P.V.P. – 4490
- CHASE HQ – P.V.P. – 4900
- MEGA MAN II – P.V.P. – 3890

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.795
MALETIN SUPERNINTENDO	4.495
MANDO DE CONTROL	2.360
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900

¡PIDELA YA!



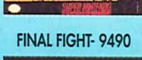
23.900

SUPER NINTENDO SCOPE - 8990



23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.















- PAPER BOY 2- 8990
- SUPER GHOULS & GHOST- 6990
- ROBOCOP 3 8990
- TORTUGAS NINJA IV ...9490
- SUPER PROBOTECTOR ...8990
- FINAL FIGHT- 9490
- WWF- 9490
- SUPER SMASH TV- 8990
- CHESS MASTER- 8990
- U.N. SQUADRON- 9990
- ZELDA- 6990
- ADDAMS FAMILY- 8990
- SUPER CASTELVANIA IV-8990
- F-ZERO- 6990
- SUPER SOCCER- 6990
- SUPER R-TYPE- 6990
- SUPER TENNIS- 6990

MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Adventure Island	4400	Elevetor Action	4900	Ninja Boy	3900
Aero Star	3900	F-1 Racer	5390	Operation C	4400
Altered Space	4400	Face Ball 2000	4900	Paper Boy 2	4990
Alleway (ARKANOID)	4190	Fighting Simulator	4400	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Final Fantasy II	4900	Paperboy II	4990
Amazing Tater	4400	Fortified Zone	4900	Plmball	4190
Asteroid	4490	Gargoyles	4190	Power Mission	3900
Atomic Punk	4400	Gauntlet II	5400	Prince of Persia	4400
Attack Killer Tomatoes	4400	Ghostbuster II	4990	Princess Blobette	3890
Barbie	4900	Golf	3890	Qix	3900
Battle Unit Zeoth	3900	Gradius	4900	R-Type	3890
Bill Eliot´s Nascar	4400	Hal Wrestling	3900	Skater or Die	4490
Blades of Steel	4490	In your Face Basket	3900	Skater or Die II	4400
Bomb Jack	4490	Jack NIckalous	4900	Soccermania	4900
Boulder Dash	3890	Joshi & Mario	3890	Solar Strike	4190
Boxxle	4900	Kirby´s Drcam Land	3890	Solomon´s Club	4190
Brain Bender	3900	Klaxx	3900	Super Hunch Back	4990
Bugs Bunny	3890	Kung fu Master	3890	Super Mario Land	3890
Burai Figter de Luxe	4190	Kwirk	4190	Super R.C. Pro am	3890
Castelvania	4400	Marble Madness	4990	Tennis	3890
Castelvania II	4490	Mega man	3890	The Hunt for Red October	4990
Chessmaster	3890	Metroid II	3900	The Puniser	4400
Days of thunder	4400	Might and Magic	4900	Tom and Jerry	4900
Dig-Dug	4490	Missile comand	4490	Track Meet	4990
Double Dribble	4400	Motocross Maniac	4190	Wizaed & Warriors	3890
Dr. Mario	3890	NBA 2	5400	World circuit	4900
Dynablaster	4190	Nemesis	4490		

RELOJES Nintendo •TETRIS •SUPER MARIO BROS 3 **3.950**





THE BUGS BUNNY BLOWOUT

Es el cumpleaños de Bugs Bunny, el conejo más famoso del mundo. Y cumple nada menos que 50 años. Por eso sus fans, que son muchos, se han propuesto prepararle una gran fiesta. El problema es que se han olvidado de invitar al resto de los Looney Tunes, y éstos no se lo han tomado nada, pero que nada bien. De ahí que, llevados por un fuerte ataque de celos, vayan a intentar que Bugs no llegue nunca a su fiesta de cumpleaños.

Pero tu misión no va a resultar nada fácil ya que el camino se encuentra repleto de obstáculos y trampas que han sido cuidadosamente colocadas por los habitantes de Looney Tune.

Ésto seguro que ya la sabes más que de sobra, como seguro que también tienes claro que a los enemigos hay que eliminarlos haciendo uso del martillo o esquivarlos.

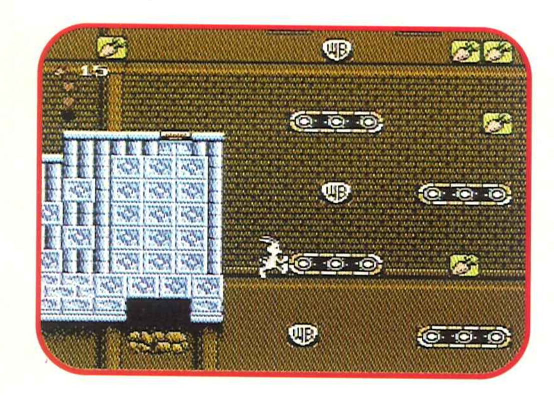
Para facilitar esta última tarea nuestro conejo preferido puede saltar con una intensidad variable, que dependerá del tiempo que mantengas pulsado el botón de salto (A).

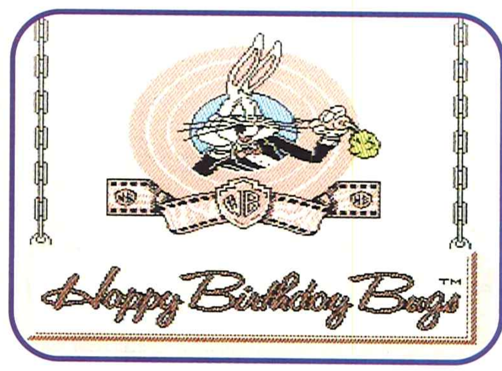
A lo largo de los niveles deberás recoger el mayor número de zanahorias posible, ya que así tendrás más opciones de conseguir alguna que otra vida extra en las fases de bonificación.

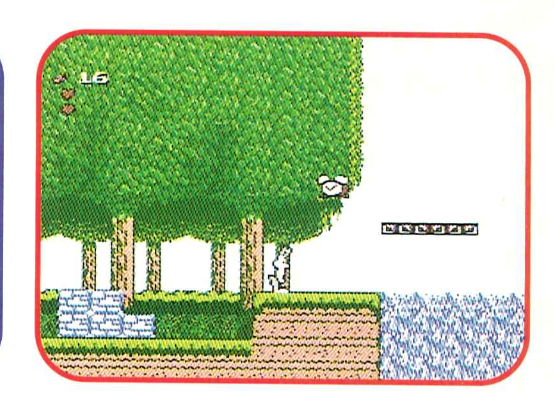
Los enemigos se distribuyen a lo largo de seis niveles totalmete diferentes en lo que a escenarios y música se refiere. Cada una de estos niveles se divide a su vez en cuatro sub-niveles o fases que debes atravesar con éxito si quieres que Bugs llegue "entero" a su fiesta de cumpleaños. Al final de cada fase deberás enfrentarte con alguno de los celosos Tunes; si logras vencerle, aparecerá una gran zanahoria que llevará a Bugs a la siguiente zona. De no ser así, Bugs se habrá quedado sin fiesta .

Más cosas... ¡ah, sí!. Recuerda que al iniciar el juego cuentas con tres vidas que desaparecerán si Bugs es alcanzado doce veces por sus enemigos. Es decir, cada vida -representada por un corazón rojo con un borde más oscuro- nos permite cuatro contactos: al primer encontronazo con uno de nuestros enemigos desaparece el borde del corazón, al segundo, el corazón se vuelve blanco, al tercero, negro y por último desaparece.

Ahora bien, es posible recu-







perar tanto corazones en el desarrollo normal del juego, como vidas enteras en las fases de bonificación, de las que hablaremos posteriormente. Ahora, vayamos al grano.

NIVEL 1: La selva

En esta fase abundan los detectores de balas telescópicos, las bombas de relojería andantes y las luciérnagas. Estos últimos bichos tienen la cualidad de adoptar varios colores, y para nuestro beneficio no nos afectarán mientras permanezcan camufladas de verde. Pero, cuidado, rápidamente cambiarán de color y sus ataques pueden resultar muy dañinos. Pero vayamos por partes.

•Fase 1: Es un sub-nivel francamente sencillo. Tan sólo tenemos que avanzar hacia la derecha hasta que lleguemos a un pozo, nos colocamos sobre él y pulsando la dirección "abajo" veremos cómo Bugs aparece ante el Pato Lucas.

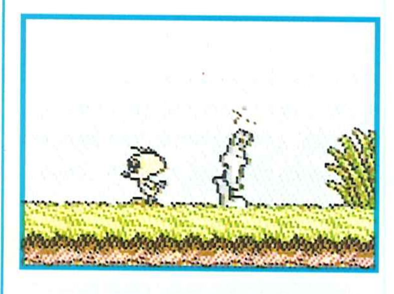
Allí observarás que hay una gran zanahoria a la que todavía no puedes llegar, pero pasando sobre las pequeñas zanahorias que hay en la pantalla notarás cómo por arte de magia se transforman en símbolos de la WB, y ahora puedes permanecer sobre ellos. Sin más, dirígete a la gran hortaliza y prepárate para la siguiente fase.

•Fase 2: Observarás que hay varios pozos, pero tan sólo uno conduce hasta el enemigo final, el resto está destinado a que puedas recolectar un mayor número de zanahorias. El pozo en cuestión se encuentra ubicado en el punto más a la derecha. Una vez que lo atravieses te enfrentarás con Silvestre, un gracioso "canarito" amarillo que se esconderá tras unos matorrales para que no puedas golpearle con tu martillo. Mientras esté allí sera inalcanzable, por lo que deberás provocarle saltando sobre su cabeza. Una vez fuera de su refugio, atácale, pero no te olvides de evitar sus acometidas.

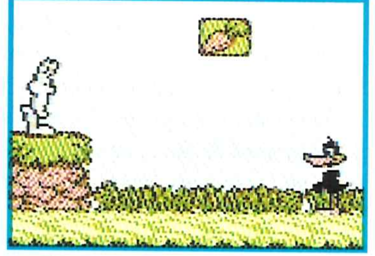
•Fase 3: Dirígete siempre hacia la derecha hasta que encuentres el pozo. En esta fase es posible romper algunas piedras bajo las que se encuentran suculentos manjares para un conejo. Para recoger la gran zanahoria que protege el querido pato Lucas ayúdate de la plataforma móvil .

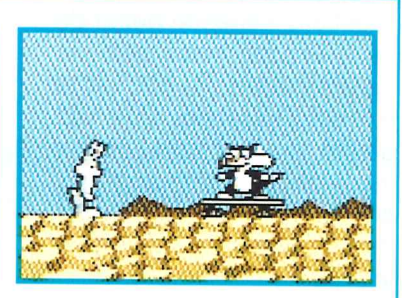
•Fase 4: De nuevo hay varios pozos, aunque es el que

Galería de "dibus" celosos

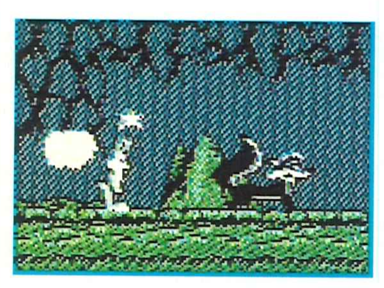








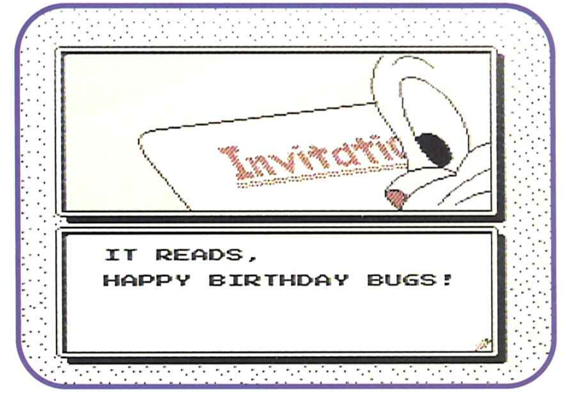
La verdad es que los "dibus" tienen razón en enfadarse. Se supone que Bugs y ellos siempre han sido amigos, y claro, ¡que un amigo no te invite a su fiesta de cumpleaños!. El caso es que están decididos a dejarle sin fiesta, aunque seguro que tú lo vas a impedir. A lo largo del juego te enfrentarás a ocho celosos enemigos que comparten un nivel de dificultad muy similar. Uno de estos personajes no necesita ser eliminado para conseguir la gran zanahoria, el ***Pato Lucas****, al que tan sólo hay que esquivar. El resto de ellos: el lindo canarito* ***Silvestre, el Coyote, el Tío Sam, el soldado Elmer, una apestosa mofeta, el gallo Claudio y su hijo****, y por último, y el más difícil,* ***el demonio de Tasmania,*** *tendrán que pasar a mejor vida para que nos permitan continuar nuestro camino. No te fíes de ellos por muy cariñosos que parezcan. Recuerda que son muy buenos actores...*

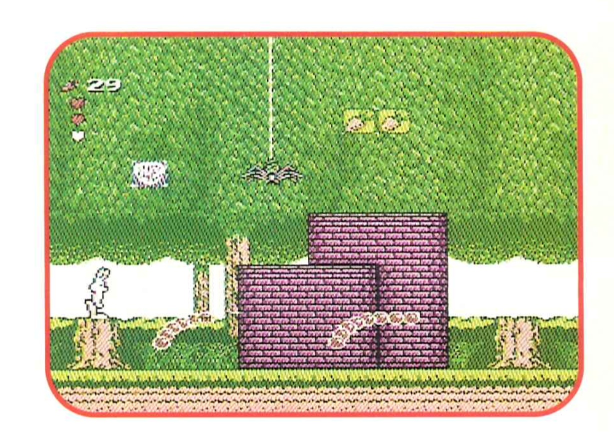












hay en el extremo final derecho el que nos puede permitir pasar de nivel. Es importante en esta fase que prestes mucha atención a unas plataformas de color blanco y negro, que desaparecerán bajo tus pies nada más pisarlas. Para evitarlas salta rápidamente. El enemigo final es el Coyote. Para derrotarle deberás combinar movimientos de ataque y defensa. En otras palabras, pega y huye.

NIVEL 2: El desierto

Abundan unas pequeñas bolas de fuego que se interpondrán en tu camino. Ahora bien, si te sitúas sobre algunas de estas bolas y las eliminas con tu martillo, conseguirás algún corazón extra.

•**Fase 1:** Lo primero que debes hacer es avanzar rápidamente ya que notarás cómo las cálidas arenas del desierto desaparecen bajo tus pies. Te encontrarás con tramos de peligrosas arenas movedizas que podrás sortear si pulsas repetidas veces el botón de salto. El pozo, como siempre, se encuentra situado en el extremo derecho. Una vez dentro verás al pato Lucas y la zanahoria. Evita al pato y coge la zanahoria, que además dicen que es buena para la vista.

•**Fase 2:** Aparecen pequeños huracanes -tranquilo, no son el huracán Andrés- surcando la pantalla. Esta vez será necesario pasar por varios pozos antes de enfrentarnos a nuestro enemigo.

Lo primero que debes hacer es dirigirte hacia la derecha hasta que alcances el primer pozo; posteriormente, salta de plataforma en plataforma hasta el siguiente pasadizo y de allí avanza a la derecha hasta que llegues al último de los pozos. Ahora tu enemigo vuelve va ser el canario, por lo que te recomiendo la misma estrategia utilizada el en nivel 1, fase 2.

•**Fase 3:** Como en todo desierto que se precie, te encontrarás con varias esfinges que guardan suculentos tesoros (zanahorias en este caso). Para llegar a ellas no tienes más que romper la dura piedra con tu martillo. A veces da pena romper obras de arte, pero las zanahorias se lo merecen... Otra vez hay varios pozos, pero si quieres ir directamente a por tu enemigo no tienes más que correr hacia la derecha. Ahora la zanahoria no está protegida por ningún "dibu", por lo que basta con romper las piedras para que Bugs se de un buen banquete.

•**Fase 4:** Aunque a simple vista el camino parezca bastante confuso, tranquilo porque realmente no lo es tanto. Tan sólo debes ir metiéndote por los pozos sin importarte cuál sea el correcto, ya que todos conducen a Roma, o al Tío Sam en este caso.

Por su aspecto comprobarás que se trata de un pistolero bajito, bigotudo y cascarrabias que no dudará en lanzarte un grueso trozo de plomo para echar por tierra tus planes. Salta cuando dispare y acércate para darle con tu martillo.

NIVEL 3: Las Montañas Rocosas

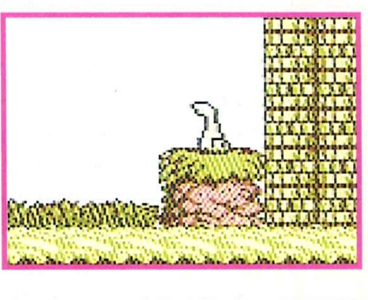
Esta es la fase de las ranas venenosas y de los cometas que salen de las profundidades de la tierra a gran velocidad. Además, abundan los lagos de lava. !Ah!, una advertencia: ahora los pozos han adoptado la forma de barriles. No te dejes engañar.

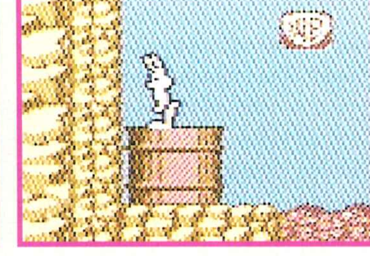
•**Fase 1:** Avanza siempre hacia la derecha hasta que encuentres una plataforma que te conduzca ante el Pato

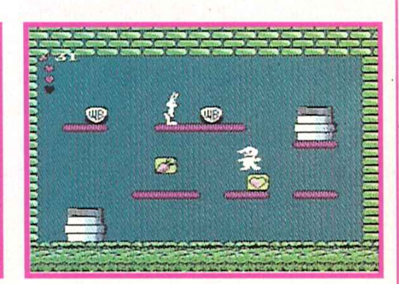
Pasadizos para una gran fiesta

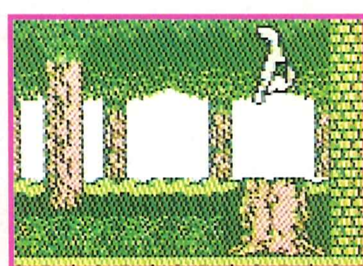
*Durante el juego observarás que hay ciertos lugares que, al introducirnos por ellos, nos conducen a otra zona del mapeado: **los pozos**. Tienen tres posibles utilidades: la de ser simples conductos que nos transporten a una nueva zona, la de servir como acceso a pantallas que se encuentran repletas de pequeñas hortalizas, y que luego podremos canjear durante las fases de bonificación, y permitirnos para llegar ante el jefe de la fase.*

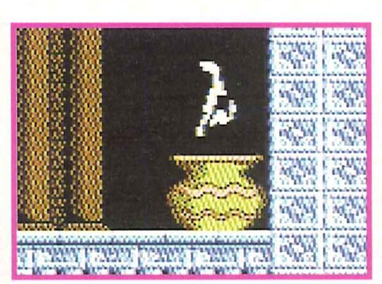
*Adoptan cuatro posibles formas: durante las dos primeras fases son auténticos **pozos**, las dos siguientes son **barriles**, en la quinta se transforman en **troncos de árbol**, y por fin, son **jarrones chinos** en la sexta.*

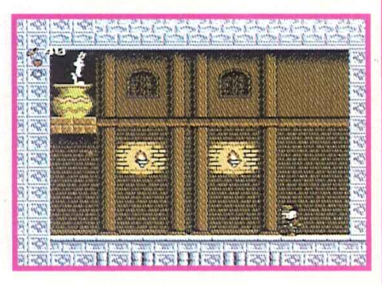




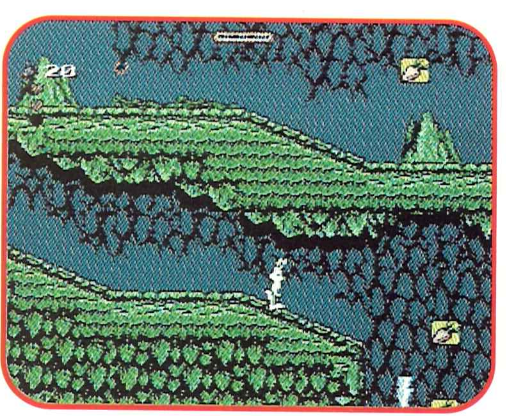


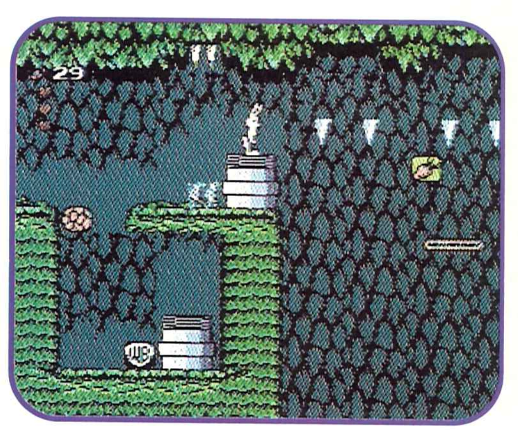












Lucas. Después usa las rocas, como si de plataformas se tratase, para llegar a la zanahoria.

•Fase 2: Dirígete hacia la derecha y cuando llegues a una gran zona sin suelo, déjate caer manteniendo pulsada la dirección izquierda de tu pad. De esta manera lograrás que Bugs caiga sobre tierra. Desde allí avanza a la izquierda y usa el barril (pozo) para llegar a una nueva zona del mapeado. Repite esta última operación del pozo, y, tras evitar la lava expulsada por algunos volcanes, vuelve a introducirte en otro barril. Ahora salta hacia la izquierda, procurando no caer al suelo en ningún momento, y métete por el último de los barriles.

Si todo ha ido bien debes estar frente a Elmer, el soldado. Elmer intentará detenerte lanzándote redes que te dejarán paralizado durante algunos instantes. La técnica a seguir es la de siempre: evita tanto a Elmer como a las redes que te lanza, y atácale cuando tengas la más mínima oportunidad.

•Fase 3: Es una de las más sencillas. Sigue la única ruta posible y llegarás ante el Pato Lucas. Tan sólo tienes que coger la zanahoria, y continuar tu camino.

•Fase 4: Lo primero que tienes que hacer es coger el barril que hay a la derecha. Desde aquí deberás llegar a una zona en la que hay una gran fila de piedras de otro color, sobre las que saltan tres ranas venenosas. Dichas piedras se pueden romper, y ésto es lo que debes hacer. Te recomiendo que primero elimines a las ranas, ya que si no estarán molestándote constantemente. Rompe la fila izquierda de las piedras, y mientras caigas pulsa izquierda para no caer al vacio.

Ahora sigue la ruta -sólo hay una- y así llegarás ante un nuevo enemigo. Se trata del Coyote Wily, uno de los rivales más duros, que curiosamente va montado sobre un monopatín. Utiliza el martillo para acabar con él, pero presta atención y no cantes victoria antes de tiempo, ya que esta vez Bugs tendrá una propina: dos coyotes.

NIVEL 4: La cueva

Te enfrentarás a nuevos peligros y enemigos: cataratas que aparecen y desaparecen, fantasmas, rocas que se desprenden del techo, y, para colmo de males, te quedarás a oscuras durante algunos instantes, preguntándote si es que Bugs se olvidó de pagar la factura de la luz.

•Fase 1: Es muy importante que midas perfectamente la fuerza de tu salto ya que todo este nivel se basa en la precisión. Vigila el suelo porque hay varias trampas ocultas. Avanza siempre hacia la derecha hasta que se acabe el camino. Allí verás un nuevo barril, que te transportará ante la presencia del Pato Lucas, y ¡cómo no!, de la gran zanahoria.

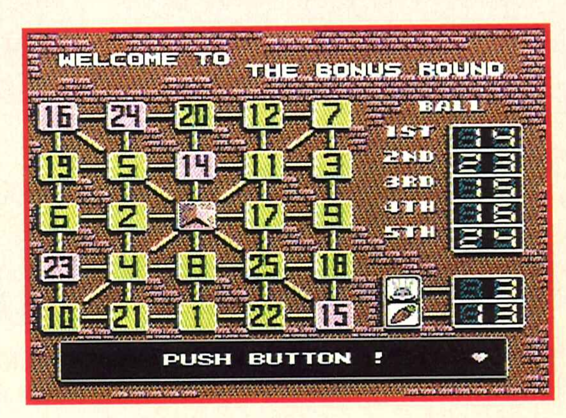
•Fase 2: La ruta a seguir es algo compleja. En principio, debes ir a la derecha y coger el barril, después a la izquierda y de nuevo al barril. Sube por la plataforma móvil y ve hacia la derecha del todo. Allí rompe las piedras y pulsa derecha para caer en tierra. Avanza en esa misma dirección y ayúdate de la plataforma móvil para subir. Ahora di-

rígete a la derecha y coge el último barril. Por fin has llegado al enemigo final. Se trata del "lindo canarito" que se oculta tras una de las montañas; tú puedes utilizar la otra para evitar los ataques que te lance el dibu, y en cuanto le veas distraído... martillazo.

•**Fase 3:** Tan sólo hay un camino posible, así que no tienes más que seguirlo y pronto verás al pato Lucas.

•**Fase 4:** Ten cuidado con los puentes que aparecen en esta fase. Estas construcciones de los dibujos son cada día más débiles, por eso te recomiendo que los atravieses saltando. ¿El bidón?: al fondo a la derecha. ¿Y el enemigo?: una apestosa mofeta. Utiliza nuevamente las montañas para esquivar las nubes olorosas. Y en cuanto puedas salta y dispara.

Fases de bonus





A lo largo de este comentario hemos venido diciendo que era posible conseguir algunas vidillas extras. Esto puede ocurrir en las llamadas "fases de bonus". Dichas fases aparecen al final de cada nivel completado y pueden ser de dos tipos. El primero de ellos se basa en el popular juego del ***bingo****. Ante nosotros aparece una cuadrícula formada por veinticinco números (cinco por lado) y dispondremos de un número de tiradas que dependerá de la suma total de zanahorias que hayamos recolectado en esa fase. Nuestro objetivo, lógicamente, será conseguir el máximo de números consecutivos: con tres en raya obtendremos una vida extra, con cuatro, cinco vidas, y si conseguimos el pleno... bueno, eso mejor que lo descubras tú.*

La segunda variedad de bonificación consiste en ***golpear a unos animalejos*** *que tímidamente asoman su cabecita por unos agujeros. En la parte baja de la pantalla aparecerá el número de martillazos que debemos propinar para recibir una via extra. Si lo superas en el tiempo previsto, se te pedirá otra cantidad para seguir sumando vidas.*

Y ya sabes, cuantas más zanahorias, más tiempo. Fácil, ¿no?.

NIVEL 5: El parque

La máxima novedad se encuentra en la madera de los árboles, que se romperá al primer contacto y las lianas, que deberá utilizar Bugs -como si de Tarzán se tratase- para sortear los enormes lagos. Ahora los pozos son troncos de árbol partidos.

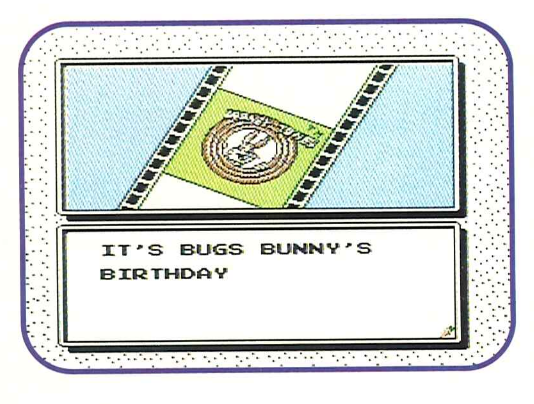
•**Fase 1:** Es suficiente con que te dirijas constantemente a la derecha hasta alcanzar el tronco de árbol partido. Éste te conducirá ante la zanahoria, que protege el Pato Lucas. Como siempre no tienes más que esquivarle para hacerte con ella.

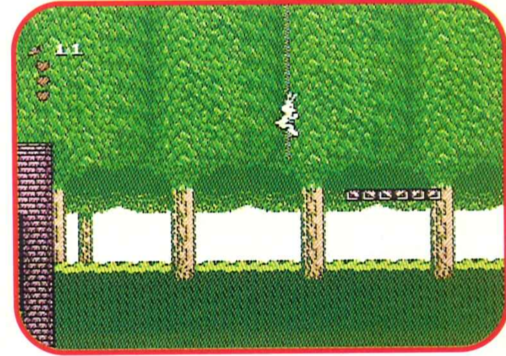
•**Fase 2:** Esta fase se puede realizar tanto por las alturas, usando las plataformas que forman las ramas de los árboles, como por la zona baja del decorado. Lo único que tienes que intentar, además de evitar a todos los enemigos, es no caer al vacio.

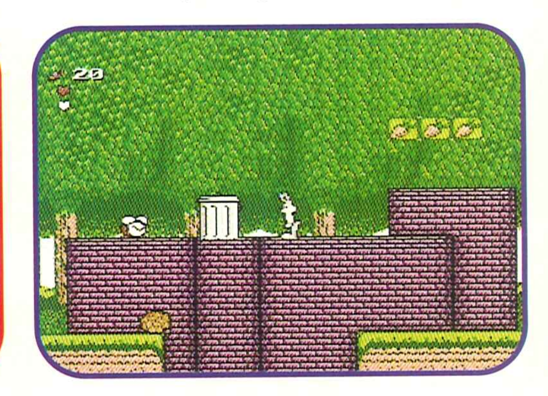
Debes avanzar a la derecha y en la parte baja encontrarás un tronco partido (pozo), cógele para ir a una nueva zona. Desde allí llegarás a una nueva pantalla con otro pozo, que celosamente guarda una araña que se desliza por su tela. Con un poco de habilidad lograrás pasarla, para luego medir tus fuerzas con Elmer. Utiliza la misma estrategia que en el nivel 3, fase 2.

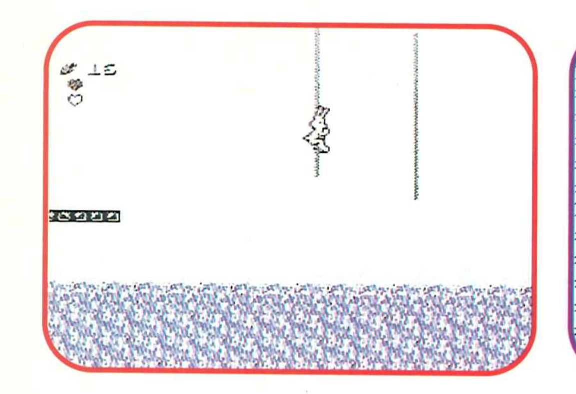
•**Fase 3:** De nuevo tienes que usar las cadenas para atravesar las zonas sin suelo, así como el enorme lago que hay algo más a la derecha. Esta fase exige una gran precisión, por lo que te aseguro que perderás alguna que otra vida antes de que Bugs llegue a dominar el salto. Una vez solventado el escollo, ve hacia la derecha y recoge la zanahoria. Antes tendrás que sortear al Pato Lucas, pero ya sabes, eso es lo más fácil.

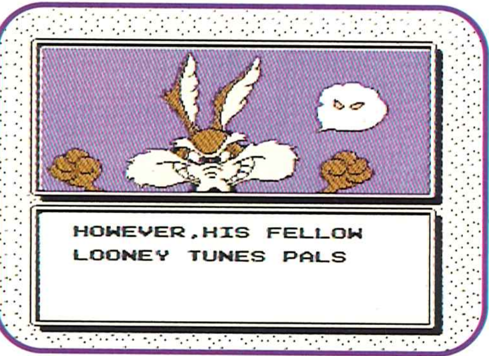
•**Fase 4:** Al igual que sucedía en la fase 2 de este mismo nivel, tanto por arriba como por abajo se llega al pozo, pero en este caso te recomiendo que recorras la parte alta del decorado, ya que de esta manera conseguirás un mayor número de zanahorias, con las que luego podrás conseguir alguna vida extra. Ahora, el enemigo final es un nuevo personaje, o mejor dicho, dos nuevos personajes. Se trata de un Gallo y un Gallito. La manera de acabar con ellos es la siguiente: salta a la plataforma por la que pulula el gallito, y usando tu martillo acaba con él, verás cómo instantes después, y sin que tengas que

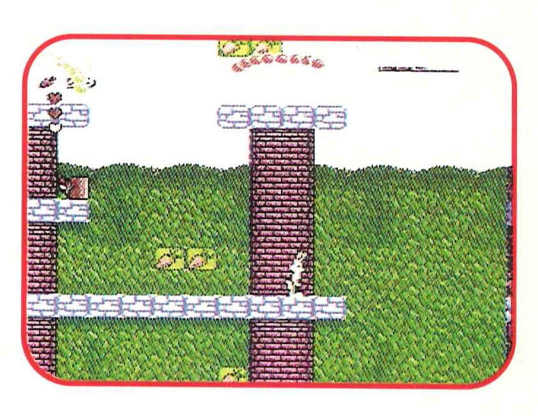












hacer nada, el Gallo desaparece de la pantalla. Recoge la zanahoria y prepárate para afrontar en último nivel.

NIVEL 6: El castillo

Lo más llamativo de este nivel es la presencia de las cintas transportadoras -como las que se encargan de perder nuestras maletas en los aeropuertos- y las estalactitas que caen del techo. Por último, los pozos vuelven a cambiar de forma y esta vez adoptan la apariencia de jarrón chino, quizá de la Dinastía Ming, así que trátalo con cuidado.

•**Fase 1:** Es una fase totalmente lineal y bastante sencilla. Al final te espera el Pato Lucas, y la querida zanahoria.

•**Fase 2:** Dírigete a la derecha evitando los peligros.Tan sólo hay un camino posible. El enemigo final vuelve a ser Elmer, el soldado de la red. Supongo que te acordarás de él y de cómo eliminarlo.

•**Fase 3:** Tan sólo tienes que ir cogiendo todos los jarrones que aparecen. Decirlo es fácil, pero sufrirás mucho antes de llegar al final de la fase. ¿Que por qué?, pues porque del techo caen miles de objetos, los suelos están llenos de trampas, las plataformas aparecen y desaparecen, y encima, parece que todos tus enemigos se han puesto de acuerdo para atacarte al mismo tiempo. Pero tranquilo, en la práctica está la perfección, y con un poco de esfuerzo pasarás a la última fase.

•**Fase 4:** Quizá, junto con la anterior, la fase más difícil de todo el juego -recuerda que es la última-. Además, su estructura es casi idéntica, pero con el inconveniente de que los peligros se multiplican. Y para colmo de males, al final te espera el demonio de Tasmania, el más duro de todos tus enemigos.

Acaba con él y le harás a Bugs el mejor regalo de cumpleaños posible: conseguir que llegue a su fiesta.

David García Diaz


HOBBY
SHOPPING


¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





GRATIS AL SUSCRIBIRTE

Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 3.900 ptas.!

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España y caduca el 31 de Marzo de 1993 o hasta fin de existencias.

¿Cómo suscribirte a Hobby Consolas y obtener tu regalo?

POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18

